MARIO TENNIS ACES · MOONLIGHTER · **SPLATOON 2: OCTO EXPANSIÓN** · POKÉMON COLOSSEUM · **GRANDIA**

GTM®

JULIO 2018 - # 031



COMIENZA TU AVENTURA

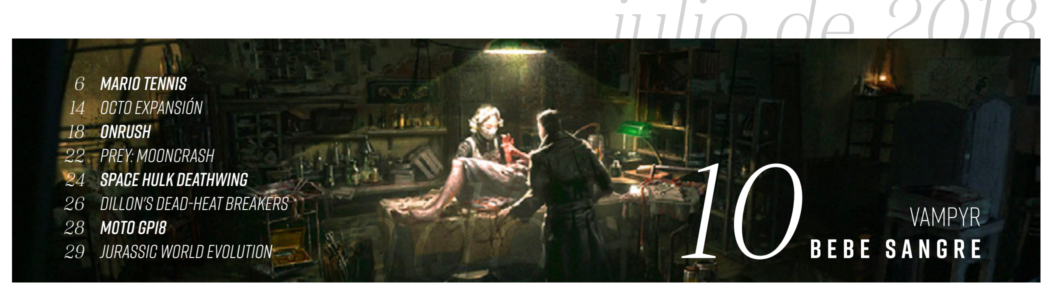
OCTOPATH TRAVELER

MEJOR REVISTA 2017

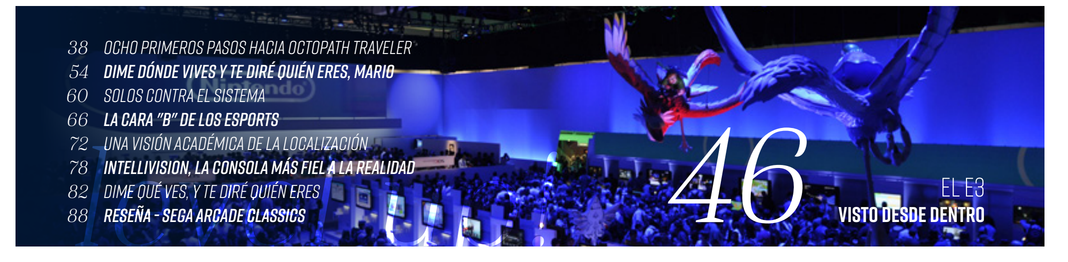
PREMIOS DEVUEGO



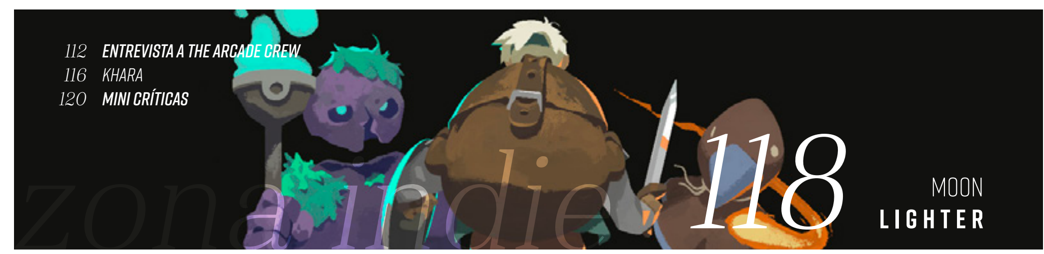
julio de 2018



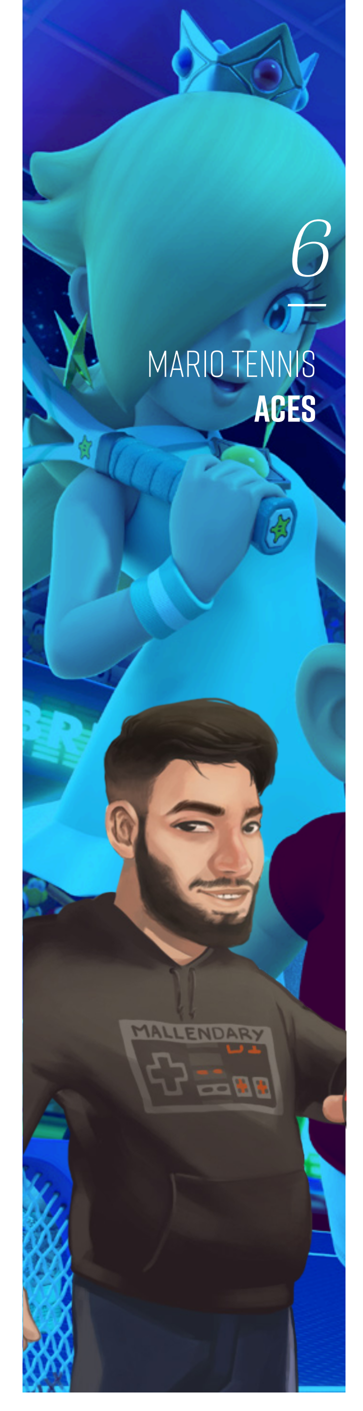





insert coin


zona indie


la tribuna



ISRAEL MALLÉN

@Mallendary

EDITOR

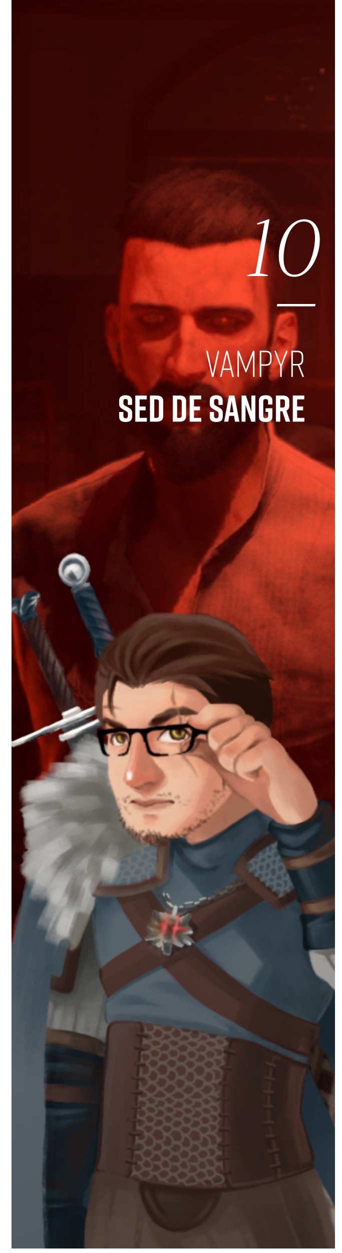
...

Una de las más jóvenes promesas del periodismo patrio y un jugador empedernido. Su prosa se ha ganado por méritos propios el título de «reverteriana» dentro del equipo.

—

Puedes leerle también en:

Meristation



JUAN TEJERINA

@jtvillamuera

DIRECTOR

...

Diseña las portadas y poco más. Amante de la narrativa, se enamora de los juegos que tratan de ir un paso más allá a la hora de transmitir algo. Cree, quizás desde el idealismo, que el periodismo de videojuegos debe seguir creciendo.

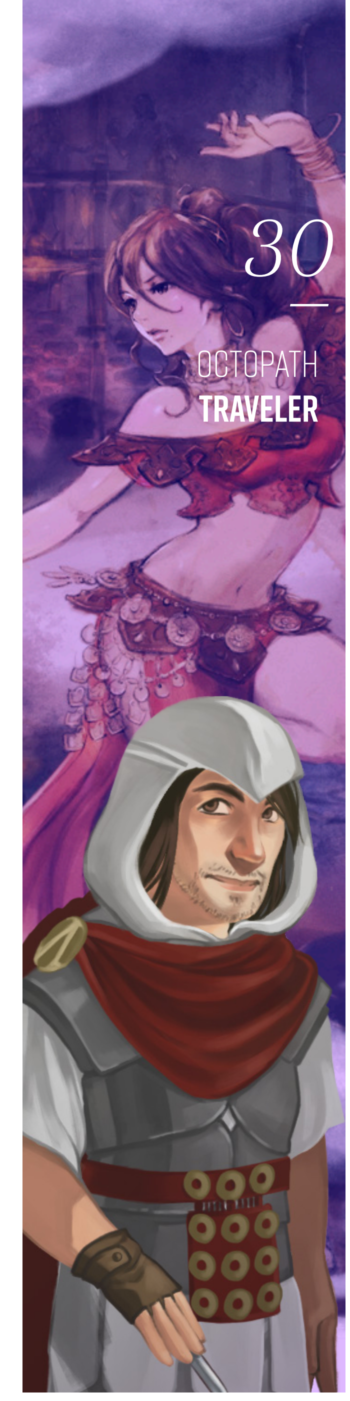
—

Puedes leerle también en:

Revista Manual

Publicaciones:

Los Ojos del Cuervo (CreateSpace)



BORJA RUETE

@borjaruete

REDACTOR JEFE

...

Nuestro paladín de la ortografía y férreo miembro del Credo de la Gramática. Borja es periodista, habla japonés y practica la brujería. En la redacción, se le conoce como «el pelaso».

—

Puedes leerle también en:

Meristation



JUAN CARLOS SALOZ

@Juancasaloz

REDACTOR

...

A pesar de ser «el chico nuevo», Juan Carlos aporta un gran componente periodístico a nuestras páginas, es un periodista todoterreno ¡y jamás falla una fecha de entrega!

—

Puedes leerle también en:

Playground



GEMMA BALLESTEROS

@Rikkura

REDACTORA

...

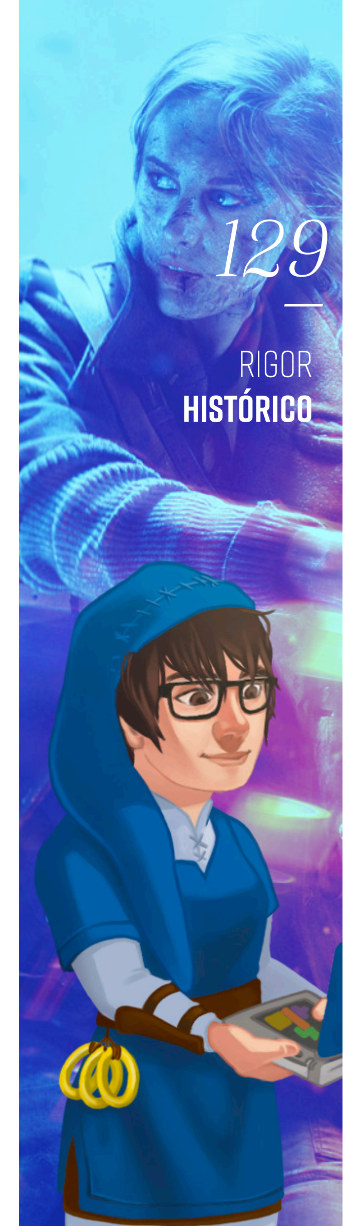
Vitalidad, energía y positivismo emanan de Gemma. Pone su alma en todo lo que hace y compagina su canal de YouTube con las maravillosas recetas que te traemos cada mes.

—

Síguela en YouTube:

Cocina con Gemma

Cocina Geek



ÁNGELA MONTAÑEZ

@AnjiMV

REDACTORA

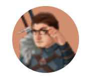
...

Señora de todo lo retro y amante empedernida de todo juego que huela a añejo. No posee consolas actuales y además no las necesita. Aunque reconoce que, en alguna ocasión, no le importaría jugar a algún que otro título actual.

—

EDITORIAL

Besos, impuestos e inmadurez



POR JUAN TEJERINA

Como cada año, el E3 ha pasado por nuestras vidas dejando tantas penas como alegrías. Hemos tenido la suerte de poder saber un poquito más sobre los juegos más esperados del momento. Hemos asistido a fastuosas presentaciones donde —cada vez más— el objetivo se centra en **cegar a los asistentes** en un ominoso festival de luces y colores. Fuegos artificiales, humo y estallidos. ¡Pasen y vean! ¡Dejen que la magia les nuble los sentidos y desvanezca al periodista que son, para **devolverles al niño que una vez fueron**!

A pesar de que el E3 piensa cada vez menos en la prensa; he de reconocer que quisiera prestarle especial atención a la puesta en escena de *The Last of Us Part II*. No por lo que ha supuesto a nivel de videojuego (donde, reconoceré, no he visto grandes innovaciones), sino **por el retrato que ha plasmado** de una comunidad que se multiplica —de manera casi metastásica— dentro de este mundillo que tanto amamos. Una comunidad que va dando cobijo a nuevas generaciones de jugadores que llegan **con ganas de dar la nota**. Lo sé, ¡no todos! Pero entiéndanme.

Estoy seguro de que a ninguno de los lectores que hacen posible la existencia de esta cabecera les habrá resultado extraño **el beso** con el que Ellie daba pie al trailer de la continuación de la *magnum opus* de Naughty Dog. Un beso que no dice nada nuevo. Que no aporta mayor profundidad en cuanto a Ellie. Nada que no supiésemos tras aquel maravilloso *Left Behind*. Un DLC con aroma a expansión que aterrizaba en nuestras consolas **hace ya cuatro años**, celebrando el día de San Valentín. Una fecha que no respondía al azar, sino al contenido del propio lanzamiento.

Hace cuatro años, la revelación de la orientación sexual de Ellie **fue aplaudida** por un amplio sector de la comunidad. La homosexualidad de la jovencísima acompañante de Joel fue celebrada de manera casi unánime. **No hubo lugar para la polémica.** Solo aplausos y un reconocimiento solemne a la manera en que Naughty Dog profundiza en sus personajes.

Sin embargo, cuatro años después, la polémica está servida. El desencadenante ha sido **un beso**. Un beso hilvanado con una retahíla de **apuñalamientos**, **desmembramientos** y **asesinatos**. Pero de esto nadie se asombra, porque lo inquietante era... un beso. Y el motivo de la inquietud: que lo **protagonizasen dos mujeres.**

Si me paro a pensar en qué ha cambiado en estos cuatro años, se me ocurren un buen número de cosas. El activismo de hoy está muy presente y es cierto que conozco a muchas personas que comienzan a sentirse saturadas del bombardeo ideológico. Como todo hastío, esto desemboca en una **reducción de la tolerancia**. Sin embargo, a ningún ser en plenas facultades mentales se le ocurriría pronunciarse en contra de algo tan natural como la homosexualidad. Por el contrario, soy consciente de que **esta lógica no se aplica dentro del sector más joven** de la industria. Un grupúsculo creciente de personitas inmaduras que florecen al abrigo del refuerzo positivo que les brindan sus propias redes. Un sector que **se mueve por otras pulsiones**, que no acostumbra a pensar lo que dice y que busca —consciente e inconscientemente— **la aprobación** de la masa.

Los mismos que pusieron el grito en el cielo con Ellie. Lo sé porque **les ha pillado por sorpresa** algo que a ninguno de los veteranos nos sabía a nuevo. Una sorpresa mayúscula para aquellos que, hace cuatro años, no sabían ni lo que era *The Last of Us*. Aquellos que han crecido escuchando proclamas contra las que rebelarse de manera sistemática. Porque al fin y al cabo eso es la adolescencia: **rebelarse en contra de lo establecido**. Y a muchos de estos chiquillos les suena muy bien **caer en la intolerancia** si con ello se muestran al mundo como indómitos rebeldes. Por supuesto, no voy a mirar para otro lado: entre estos jugadores había más de uno, dos, tres **y cien adultos hechos y derechos** que han aprovechado la coyuntura para dar rienda suelta a sus más bajos instintos. No, no son invisibles, pero la mejor manera de hacerles daño es —precisamente— **invisibilizándoles**. Y aunque mi idea era defender al sector con un sonoro aplauso para quienes celebraron el famoso beso, lo cierto es que algo **me ha hecho volver sobre mis pasos**.

Un famoso *YouTuber* ha decidido trasladarse a Andorra **para eludir la presión fiscal** de la Hacienda Española. Esto no debería ser noticia, pues no es el primero en salir por patas en cuanto el dinerito ha comenzado a entrar en su cuenta corriente. Sin embargo, este caso en concreto se ha hecho público haciendo gala de una **estupidez** tan flagrante, que las consecuencias deben ser examinadas en aras de alcanzar una reflexión que arroje algo de esperanza en un mar de negrura.

Lolito Fernández ha alcanzado la madurez económica gracias a su **arduo trabajo tras la cámara** de su escritorio. Sus incuestionables dotes como jugador de *Fortnite* le han granjeado un sinfín de suscriptores que han acabado traduciéndose en **espectadores voluntarios de los anuncios** que pueblan el canal del malagueño (y nutren su cuenta bancaria). Llegados a un punto donde los beneficios son ostentosos, el jugador ha caído en la cuenta —posiblemente aconsejado por alguien cuya identidad jamás trascenderá— de que **está pagando *demasiados* impuestos**. Una cuantía que se le antoja exagerada y que, admite, no está dispuesto a pagar porque «España le ha dado muy poquito». Dicho por boca de alguien que presume de **no haber ido a la escuela**.

Hasta aquí nada nuevo. Otro adinerado que decide eludir sus responsabilidades fiscales en busca de su propio beneficio. Alguien que no tiene suficiente con ganar mucho más que el resto, sino que decide que **merece estar por encima**. No nos llevemos las manos a la cabeza: deportistas de élite, políticos, cineastas y un sinfín de celebridades han decidido hacer lo mismo.

¿Dónde radica la diferencia? En que el joven Lolito ha dado los primeros síntomas de una **visión torcida** de la realidad. En su comunicado alardeaba con orgullo de su decisión. «Me voy porque en España me *sablean*». Con la conciencia tranquila. Con la **inconsciencia** de lo que suponen sus actos para una sociedad agujereada por la corrupción y el fraude. Orgulloso, esgrimía un argumentario que le dibujaba como víctima. Como alguien totalmente **exento de responsabilidad** fiscal. Un pobre desamparado al que el Estado había sometido. Algo inédito, pues todo aquel que ha decidido trasladar sus cuentas a lugares más «rentables» lo ha hecho a sabiendas de que no era del todo correcto. Sin orgullo.

Con el caso de Lolito hemos llegado al punto en el que uno puede **mostrarse orgulloso** de eludir su responsabilidad. Y esto podría interpretarse como **un gesto aislado** de estupidez de no ser porque una enorme masa de jovencísimos seguidores han manteado al ciber deportista tras su decisión. Aplausos y vítores de aquellos que nutren sus cuentas **atiborrándose de anuncios**. Jóvenes que desconocen la importancia del Estado de Bienestar amparados tras sus móviles de ultimísima generación (regalo por aprobar *casi* todas). Los mismos que, posiblemente, protestaban airadamente contra un inofensivo beso.

Nos movemos en un sector avocado a la inmadurez. Un sector en el que las nuevas estrellas comienzan a exhibir **comportamientos cuestionables** que funcionan por mimetismo entre una masa de seguidores que aún no ha desarrollado su individualidad y pensamiento crítico.

Ignoro qué podemos hacer los que nos entristecemos al ver cómo unos pocos **manchan la imagen de toda la comunidad** de jugadores. No se me ocurre la manera en que podamos decirle al mundo que «el videojuego es un arte» cuando aún hoy las voces que más suenan supuran intolerancia. Aplauden la evasión fiscal. Se burlan de la ley y de la sociedad.

Lo que sí sé es que **no quiero perder la esperanza**. Quiero mirar y sonreír a aquellos que **no callaron** ante los alaridos contra Naughty Dog. Inclinar mi cabeza ante los que **no callaron** frente a la indecencia de Lolito y le recordaron que lo que hace **tiene un nombre**. Quiero creer que la razón acabará imponiéndose. Y es que poco a poco dejamos de callar. Aquellos que nunca han buscado la polémica comienzan a alzar la voz y declaman: «¡Hasta aquí!». Aprendamos a escuchar. Y, sobre todo, a **no callar**. ■



MARIO TENNIS ACES

—

Desarrolla: Camelot Software Planning
Distribuye: Nintendo
Precio: 59,99€
Lanzamiento: 22 de junio de 2018
Textos: Castellano
Voces: Castellano



CRÍTICA

MARIO TENNIS ACES

POR **ISRAEL** MALLÉN

NINTENDO SWITCH

Aquel 6 de julio de 2008 diluviaba. Llovía tanto que el césped de Wimbledon se ahogaba, pero sus quejidos se ensordecieron por las zancadas y golpes que Rafael Nadal y Roger Federer intercambiaban en uno de los mejores partidos de tenis de todos los tiempos. Un enfrentamiento épico, **uno de esos con los que cualquier cronista sueña** antes de mecer su pluma sobre el papel. Si preguntas a un purista, este responderá que la final duró casi cinco horas bajo la implacable lluvia que azotaba Londres en aquella velada estival. Los románticos, en cambio, garantizarán que la lid todavía perdura. Y ninguno mentirá, puesto que el duelo entre Nadal y Federer pasó a formar parte de la historia del deporte en el preciso instante en el que **la espalda del manacorí besó ese césped centenario** al tumbarse para festejar su hazaña.

Aquel intercambio de raquetazos fue la culminación del ascenso de Nadal al trono de su deporte, arrebatándoselo precisamente a Federer. El héroe suizo acumulaba cinco entorchados de Wimbledon consecutivos, empatando con el récord de Björn Borg. La victoria le garantizaba un puesto en la eternidad, pero el atleta helvético no necesitó alzarse campeón **para que se le reconociera como una leyenda viva de la raqueta**.

El triunfo de un jovencísimo Nadal equilibró la balanza y dio pie a una nueva era. Y no de cualquier forma, sino durante la final más larga y disputada de la historia. Ni un solo revés anecdótico, ni un solo punto intrascendente. Esfuerzo titánico, lluvia incesante e interrupciones tensas. Ahí reside la magia de aquel partido: **el deporte, impredecible, iguala y es fuente de relatos épicos**. Justo lo que persigue *Mario Tennis Aces*.

UNA PROPUESTA JUGABLE PERFECTA

MARIO TENNIS ACES SERÁ **LO QUE NINTENDO QUIERA**

Pese a contar con una propuesta lúdica sólida como un Roca Picuda, *Mario Tennis Aces* necesita urgentemente actualizaciones de calado. Más copas, crear torneos libres, sistema de clasificación para el competitivo...

La nueva propuesta tenística de Nintendo apela precisamente a la épica que inspiran finales como la mencionada líneas ha, tan solo uno de los muchos ejemplos de duelos para el recuerdo que ha brindado el deporte. La jugabilidad de *Mario Tennis Aces*, equilibrada como pocas, persigue **que el peaje para obtener un nimio punto sea altísimo**. Que la pelota bote dos veces en el terreno rival pasa inevitablemente por un intensisimo intercambio de golpes liftados, dejadas picarescas y mates juggernáuticos que extienden cada set al tiempo que le confieren un valor inestimable a todos y cada uno de los puntos.

En los partidos igualados, sin duda lo mejor que ofrece este título, **no hay tanto intrascendente**. Son duelos lacónicos —salvo que la igualdad prolongue la refriega—, por lo que cualquier despiste deja muy poco tiempo para la reacción. Los enfrentamientos parejos demandan atención máxima y precisión quirúrgica en la toma de decisiones, de ahí que la estrategia juegue un rol fundamental. Eso ya ocurre en el tenis corriente, puesto que optar por un revés comprometido o por un remate traicionero a contrapié puede condicionar el resto del punto.

***Mario Tennis Aces* agrega una miscelánea de remates únicos** a los reales, por lo que es capaz de hiperbolizar la importancia de la estrategia. Los golpes dirigidos son certeros como los balazos del francotirador Simo 'La Muerte Blanca' Häyhä, algo que los disparos especiales elevan a la enésima potencia. Ambos, herederos de la mecánica del tiempo bala, son capaces de desgastar y romper raquetas —una capa estratégica extra—, pero no son infalibles. Merced a la velocidad etérea, capacidad de ralentizar el tiempo para alcanzar pelotas imposibles, estos raquetazos letales pueden bloquearse sin dañar las cuerdas. Una función similar a la de los golpes maestros, **filigranas dignas del más hábil danzarín** que permiten retornar la bola al lado contrario.

Con todos los elementos que brinda la obra de Camelot, los jugadores gozan de abundantes y diversas herramientas para que los puntos solo se decidan cuando así lo anuncia la archiconocida voz del juez. Sus mecánicas son tan divertidas que **prescindir de esta retahíla de golpes desnuda al título**. Y aunque su sólida jugabilidad no tiene vergüenzas que ocultar, *Mario Tennis Aces* gana muchísimos enteros con todos los ropajes diseñados por el estudio nipón.

Usar el abanico completo de opciones, limitarse a unas pocas en momentos puntuales o directamente agitar el mando en honor a los partidos de *Wii Sports* depende por completo del usuario. En ese sentido, *Mario Tennis Aces* es una experiencia harto inclusiva, **capaz de adaptarse a todos los niveles de habilidad** y regalar tardes de pura diversión. En los enfrentamientos entre jugadores de pericia similar, esta obra es al tenis lo que *Mario Kart* es a las carreras de automóviles. Cerrando el capítulo de las comparaciones, y sin mencionar a *Dark Souls* por más que mis genes de periodista de videojuegos me lo exijan, es difícil ponerle pegas a este título si se interpreta como un conato de *Splatoon* tenístico. En local u *online*, el cooperativo de *Aces* refulge **como el mismísimo astro rey**.

Un proyecto en ciernes

—

Mario Tennis Aces todavía tiene mucho camino por recorrer. Aunque su jugabilidad es incuestionablemente divertida, aún no brinda un competitivo digno de lo visto en la demo.

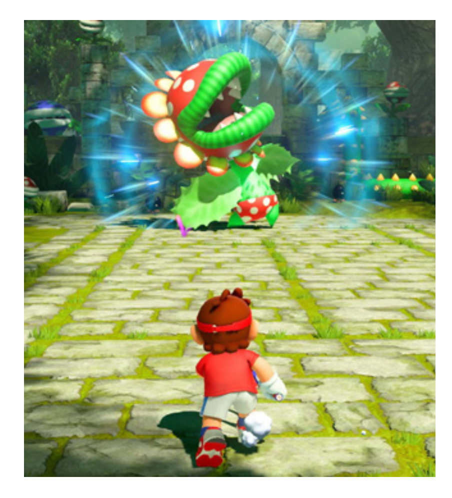


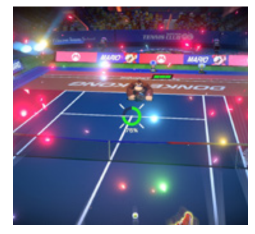
Gozar de una propuesta jugable granítica no exime a *Mario Tennis Aces* de padecer varios yerros difíciles de entender. El *online*, tan atractivo en aquella suerte de demo que se puso a disposición de los usuarios en los días previos al E3, **es anecdótico en el lanzamiento**. No hay clasificación por puntos ni nada por el estilo. El competitivo, una de las vertientes más prometedoras para el futuro de esta obra, está capado y como tal proporciona una diversión estéril. Los partidos contra jugadores de otros rincones se limitan a *tie breaks* y no se da opción a jugar a dobles con un amigo contra otros dos desconocidos.

Si el *online* es paupérrimo en opciones, casi prefiero no desgranar lo que ofrece el resto del juego para un usuario. **Tan solo tres copas** que son perfectamente superables en menos de una hora, todas ellas compuestas por tan solo tres partidos. Encuentros que, por cierto, son hilarantemente fáciles. Salvo por la final de la Copa Estrella, última y en principio más retante competición, el grueso de los duelos apenas me exigió algo más de tres golpeos simples. Perdonaría este defecto si, amén de confiar en futuras e imprescindibles actualizaciones, se proporcionara la opción de crear un torneo libre, adaptado al milímetro a las necesidades de cada jugador. Bingo, **tampoco existe tal modalidad**.

La carencia de personalización es extensible al ámbito estético o a la elección de raqueta, siendo esta última algo exclusivo del modo historia. La aventura tenística de Mario constituye la principal novedad de *Aces* al tiempo que la mayor esperanza para rescatar algo positivo de la experiencia *single player*. Esta modalidad asume el rol de **tutorial encubierto** y tutela al jugador para que interiorice todos los tipos de golpes a efectuar y contrarrestar. Waluigi, Wario y Luigi, corrompidos por el poder de la raqueta Lucius, son los némesis en una historia que sirve como excusa correcta para conocer los entresijos del deporte. Ni el argumento ni el reto que el modo aventura proporciona son más ni tampoco pretenden serlo. Hay algunas misiones complicadas, pensadas para los tenistas duchos, y **batallas contra jefes finales intensas** hasta que se descifran sus patrones y debilidades. Es en esta modalidad donde se pueden intercalar raquetas libremente, pero su repercusión en los partidos es anecdótica. Casi tanto como **un sistema de niveles inútil**, que incrementa los atributos tenísticos de Mario —protagonista y único personaje controlable en el periplo— sin que esto tenga jamás eco en los enfrentamientos.

Imágenes del juego







"AHORA MISMO ES POCO MÁS QUE UN *PARTY GAME* DE UNA TARDE"

***Mario Tennis Aces* será y durará lo que Nintendo quiera**. Si corrige los defectos mencionados, aumenta las opciones de personalización y anima la escena competitiva —ahora inexistente— con torneos regulares, hay base jugable para rato. El modelo a seguir es el de *Splatoon* y parece que la compañía nipona lo tiene claro, puesto que en el momento de escribir estas líneas, con un café y un retrato de Reverte a mi vera, ya se ha confirmado que Koopa y Blooper se incorporarán al plantel del título.

No obstante, me niego a valorar una obra por lo que será en lugar de por lo que es. Y, ahora mismo, *Mario Tennis Aces* es poco más que un *party game* de una tarde, más cercano a *Wii Sports* y sus *gimmicks* que a una propuesta competitiva y completa.

Confío en que Nintendo sea **capaz de salvar esta bola de partido** con actualizaciones frecuentes y de calado. El saque ahora corresponde a la Gran N, pues hay potencial para emular finales épicas como la de Nadal y Federer. Pero también el riesgo de que la obra coja polvo como una de esas raquetas que uno compra garantizando que empezará a hacer deporte.





POR **JUAN**TEJERINA



PC · PLAYSTATION 4 · XBOX ONE

Abre los ojos y observa. El mundo ha cambiado. Uno no sabe lo que significa respirar hasta que **deja de sentir la necesidad de hacerlo**. Cuando se detiene el rítmico bombeo que ha marcado cada uno de los segundos de tu vida, las sensaciones son **excitantes**. Un reloj que ya no mide en latidos el paso de tu vida. Una vida que ha dado paso a la muerte, no como despedida, sino como **evolución**. Has trascendido al fin último de todo humano.

Álzate, criatura. Ponte en pie y mira en derredor. ¿Qué se siente al contemplar un mundo que ya conocías, sabiendo que no perteneces a él? Tus recuerdos se antojan lejanos y, a cada paso que des, **todo tendrá un nuevo sabor**. Comprobarás, recién nacido, que aquellas delicadas manos de cirujano ya no sólo te permiten sanar a tus pacientes, sino también **despedazarlos**. Te darás cuenta de que la noche es tu abrigo y las sombras tu carruaje. Entenderás la inutilidad de caminar cuando aprendas a desvanecerte con el humo. Pasearás sobre las sombras, danzarás con la noche y te deleitarás con el placer de volver a descubrirte a ti mismo.

Camina, sangre nueva, porque **has trascendido a la humanidad** y sus debilidades. Deja atrás la luz y abre los ojos a un lugar reservado para quienes gozan de un poder superior. **Ve**, déjate llevar por tu instinto. Persigue aquel sonido tan familiar; aquel que ya no brota de tu interior. Búscalo, siéntelo y deja que te invada hasta que creas que te volverá loco. Disfruta de esos instantes en los que el **indescriptible sabor de la sangre** de tus victimas baña tu garganta llenándote de vida. De ***su vida***. Deléitate con el placer de detener ese bombeo. Concédele a un humano el honor de entregarte su alma.

Vive, médico. La muerte ya no es un secreto para ti: es tu madre. Bienvenido al ocaso, **vampiro**.



VAMPYR

Desarrolla: Dontnod Entertainment
Distribuye: Badland Games
Precio: 49,90€
Lanzamiento: 5 de junio de 2018
Textos: Castellano
Voces: Inglés

LLEGA LA ARISTOCRACIA DE LA NOCHE

EL VAMPIRO **ESCONDE SUS COLMILLOS**

Dontnod nos brinda un título que anhela resucitar el mito clásico del vampiro y —aunque las intenciones son loables— fracasa con fuerza a la hora de engarzar sus mecánicas.

Lo reconozco abiertamente: s**oy un fanático del mito del vampiro**. Desde muy pequeño, la figura de la aristocracia de la noche ha calado con fuerza en mi fuero interno. Seres poderosos más allá de lo concebible. Enigmáticos, inteligentes y rebosantes de carisma. Escasos en número y prácticamente únicos. Figuras que han hecho de la muerte su amante y caminan entre nosotros observándonos como simple ganado. Una figura fantástica cuya silueta polariza nuestra mente de depredadores. Frente a un vampiro, siempre seremos presas; y eso **inquieta** cuando existes creyéndote en lo más alto de la escala alimenticia.

Aguardaba el título de Dontnod con ganas; tal vez ***con demasiadas***, y el sentimiento ha sido agridulce. A pesar de que el estudio francés ha resucitado con cariño el mito del vampiro más clásico, parece **haberse perdido por completo** en los engranajes que marcan la diferencia entre un juego disfrutable y uno al que debes **forzarte** a jugar. Mal que me pese, me encuentro en la segunda opción: me he obligado a seguir jugando, pues el título no me alentaba a ello. Y esto puede parecer irrelevante, pero es síntoma de que algo no encaja.

Vampyr goza de muy buenos ingredientes. Dejando de lado su limitadísima factura técnica, el título pone a nuestra disposición una combinatoria de elementos que —en teoría— deberían funcionar bien juntos. Sin embargo, esto no ocurre en *Vampyr*. Quizás la variedad de propuestas dentro de su marco jugable resulta tan antagónica que **rompe por completo** el flujo orgánico del disfrute del jugador. Tan pronto estás combatiendo contra una pandilla de insulsos y predecibles maleantes, como zambulléndote en una marisma de interminables diálogos. El título oscila de manera pendular entre la acción, el diálogo y la exploración con una cadencia incómoda.

Diría que el punto fuerte del título está, sin lugar a dudas, en su apartado narrativo. Sin embargo, él solo se pierde tratando de abarcar más de lo



que puede. Por un lado se plantea una historia principal que corre de fondo y por el otro **las historias independientes** de más de sesenta ciudadanos londinenses que tratan de escapar de la gripe española. Controlando al doctor Jonathan Reid —que ha resucitado como vampiro— me vi envuelto en la misión de descubrir el motivo por el cuál había acabado luciendo un par de colmillos. Sin embargo, esta búsqueda de la verdad acabó cayendo en un segundo plano al verme atrapado en un mar de diálogos, historias independientes y elementos que me distraían del objetivo principal.

Abrumador. Esa fue mi primera impresión al verme por vez primera en el Hospital Pembroke, un sentimiento que **se mantuvo el resto del juego.** Tras tramos de combate y acción, llegan momentos de diálogo. Todo demasiado intenso. Muy poco integrado y con transiciones demasiado bruscas. De pronto, un sinfín de personajes nuevos tenían un sinfín de historias que contarme. Algunas entrelazadas entre sí y otras totalmente independientes. Y con sus historias (algunas más inspiradas que otras), mi concentración en el objetivo principal estalló en pedazos. Me vi indagando e investigando acerca de los ciudadanos, de sus inquietudes y de sus pulsiones. Saber más de ellos me permitía elegir si matarles —y ganar un jugoso bono de experiencia—o dejarles vivir. Tal vez esa sea **la faceta más brillante** de *Vampyr*, su constante exposición al dilema moral. Su manera de moverse en un mar de grises. Sin embargo, su **escasa capacidad para mantener el interés** en la trama principal y su limitado sistema de control hacen que el conjunto no resulte del todo satisfactorio. Brilla en el apartado de la problemática moral, pero **palidece** en el resto. ■

"LAS HISTORIAS INDEPENDIENTES ROMPEN EL FLUJO NARRATIVO"

Imágenes del juego

Controla a tus círculos

—

Pocos juegos te impulsan a meterte en la mente de un psicópata como Vampyr. A través de un menú, podremos tener controlados a todos nuestros contactos y sus secretos. Cuanto más sepamos de ellos, más experiencia nos dará beber su sangre.

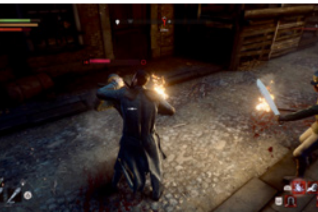




Abandónate al vampirismo y comprueba en tu aspecto los estragos de tu transformación. Si Jonathan se deja llevar por sus impulsos, su físico se verá alterado.



El componente RPG del juego nos permite mejorar nuestras armas. Un añadido que no acaba de encajar con el resto de piezas que componen la propuesta de Vampyr.



El sistema de combate se antoja limitado y poco excitante. Entorpece la experiencia, pues no se integra de manera orgánica con la parte centrada en el diálogo y la investigación.

CRÍTICA

SPLATOON 2 OCTO EXPANSIÓN

POR **ISRAEL**MALLÉN



NINTENDO SWITCH

Las campañas de los títulos de Nintendo constituyen ejempos superlativos de accesibilidad orgánica. Tutoriales invisibles que, sin atosigar al jugador, **filtran los conceptos mecánicos con la precisión con la que asiste don Andrés Iniesta**. La meseta inicial de *Breath of the Wild* es un campo de pruebas soberbio y relativamente seguro en el que relacionarse con el entorno y experimentar sin temor a la frustración. El Reino Sombrero en *Super Mario Odyssey* cumple exactamente con la misma función, presentando un diseño de niveles que proporciona un deleite empírico; es **el paradigma de aprender jugando**.

Pero sin duda, la campaña de *Splatoon* es el mejor de los ejemplos. La aventura de la primera entrega hace las veces de tutorial encubierto, familiarizando al jugador con las mecánicas básicas —disparo, recarga y desplazamiento con la tinta como eje central— y con el amplísimo abanico de armas disponibles. Derrochando identidad, sus enseñanzas son vitales para el online, cometido último de la campaña de todo título mulitjugador. Quizá por lo exquisito de esta modalidad en el primer *Splatoon*, añoré una propuesta de similar envergadura al catar la segunda entrega. Igualmente valiosa para aprender, carece del carácter dinámico, retante y sorprendente que predominaba en la obra original.

El objetivo de *Octo Expansion*, por ende, es evidente: dotar a *Splatoon 2* de una campaña de calado. Sin embargo, tras meses disparando tinta, su cometido ya no puede consistir en enseñar conceptos que los jugadores tienen más que aprendidos. Consciente de ello, la *Octo Expansion* desafía sin remilgos incluso al más ducho con el Lanzatintas. **Nintendo quiere que sudemos la tinta gorda**.



Splatoon 2: Octo Expansion

—

Desarrolla: Nintendo
Distribuye: Nintendo
Precio: 19,99€
Lanzamiento: 13 de junio de 2018
Textos: Español
Voces: Octoriano

EL MEJOR DLC **DE NINTENDO**

Es el mercado, amigos. La Gran N lleva un tiempo abrazando las lógicas del DLC, pero esta *Octo Expansion* es el mejor exponente de cómo plantear el contenido adicional.

La compañía de Kioto sabe de sobra que ofrecer una experiencia similar a la aventura que acompañó a *Splatoon 2* en su estreno sería un ejercicio completamente estéril. La escena competitiva está más que asentada; **poco hay que enseñar a prodigios como ThatSrb2Dude o Sendou**. Incluso yo, humilde usuario de la N-ZAP 89 y fiel empleado de don Oso cuando este me requiere, necesito nuevos desafíos.

Precisamente por eso me congratula que Nintendo haya concebido esta *Octo Expansion* **con los jugadores avezados en mente**. Cada una de las 80 pruebas que componen esta campaña adicional demanda un dominio exhaustivo del armamento y el desplazamiento. En la piel del Agente 8 —protagonista octariano que luego podrá usarse en el multijugador— no hay espacio ni para la torpeza ni para el yerro.

La estética desenfadada y ochentera que uno halla nada más descender a la estación de metro en la que se emplaza la *Octo Expansion* es harto engañosa, pues las aproximadamente 8 horas que requiere completar todas las pruebas deparan **niveles tan crudos como magistralmente diseñados**. El sello de Nintendo está más que presente en cada uno de las pruebas, pequeños monumentos a la filo-

Imágenes del juego







Dificultad e imaginación

—

Nintendo suele derrochar imaginación para acoger a todo tipo de jugadores. Por eso, sorprende que ese talento se emplee en la Octo Expansion para todo lo contrario. De hecho, en ocasiones llega a rozar lo frustrante. Eso sí, merece la pena farmear pepinopuntos y volver a intentarlo con tal de catar una nueva sorpresa. Esa es la lógica que siguen todas y cada una de las 80 fases que conforman la Octo Expansion, un reto vasto y divertidísimo.



"EL MULTIJUGADOR SE PLAGA DE PULPOS"

Uno de los principales atractivos de la *Octo Expansion*, una vez concluido el reto que propone, es **la posibilidad de usar al avatar octariano en el multijugador de *Splatoon 2*.** Aunque uno nunca se cansa de la diversidad que abunda en Cromópolis, la presencia de esta suerte de pulpos animará más si cabe las partidas online del título.

sofía de usar y tirar ideas que encarna la empresa nipona. La variedad de los niveles es equiparable a la frustración que son capaces de causar. En *Octo Expansion* conviven conceptos tan diversos como **disparar a unas bolas en una suerte de billar octariano** o desplazarse con precisión de cirujano por plataformas mientras se esquivan los proyectiles de francotiradores desalmados.

Los desafíos basados en acabar con un número determinado de enemigos o en romper una cifra concreta de cajas no me sorprenden. Pese a que no preveía tal dificultad, encajan con los minijuegos que puedo esperar en un *shooter*. Lo que sí me deja completamente ojiplático de es **el valor de la *Octo Expansion* como plataformas tridimensional**, repleto de saltos de infarto y con un planteamiento brillante de la verticalidad. El movimiento debe ser constante y medido, sobre todo en las pruebas a contrarreloj. Dichos niveles generarían el mismo placer que una visita al dentista sin el dichoso cronómetro, así que imaginad la satisfacción de este juntaletras cuando ha logrado regatearle un par de centésimas al contador.

La estética ochentera que menciono líneas atrás es **algo más que un motivo visual atractivo**. La *Octo Expansion* tiene alma de juego retro y de recreativa endiablada. Empero, si algo prima en toda obra de Nintendo es la coherencia, por lo que este DLC **aprieta sin llegar a ahogar nunca**.

"TIENE ALMA DE JUEGO RETRO Y DE RECREATIVA ENDIABLADA"

Progresar pasa por ir ampliando el mapa de la estación **a cambio de pepinopuntos** —quiero casarme con el equipo de localización—. Acceder a las distintas estaciones implica invertir, pero no superar los niveles deviene en pérdidas 'pepinoeconómicas'. Esta lógica casi obliga a rejugar fases anteriores para ahorrar, ocasión idónea para practicar y corregir defectos.

Así, Nintendo se asegura de que aquel que se atreva con las líneas de metro más complejas —que pueden costar hasta 2.000 pepinopuntos— sea un auténtico maestro de la tinta. Una lógica que funciona, aunque se me antoja como **una forma tediosa de plantear la dinámica del ensayo y error**. Perecer es parte de la experiencia, por lo que repetir niveles no es un hecho puntual y es susceptible de aburrir a cualquiera.

Tampoco me agradan las fases que no dejan lugar a la improvisación, factor clave en *Splatoon*. En ocasiones, descubrir cuál es el camino correcto implica **morir varias veces**, con la terrible pérdida de pepinopuntos que ello supone. No me molestaría de no ser porque algunos niveles solo pueden superarse recorriendo una senda concreta, negando cualquier posibilidad de exploración y estrechando el margen para la innovación. **La dificultad de la *Octo Expansion* es, en ciertos puntos, artificial**. Un recurso barato que choca frontalmente con la riqueza y diversidad de ideas que abunda en la mayoría de estaciones. Quisiera pensar que esta sensación se debe a mi habilidad como periodista de videojuegos, a saber, la de un percebe haciendo malabares.

El objetivo final, alcanzar la superficie, sí que depende bastante más del jugador. Uno puede escoger una ruta más corta pero mucho más exigente o ir dando pequeños pasos afrontando retos más asequibles. En ese aspecto, la *Octo Expansion* **plantea la lógica del riesgo y la recompensa con bastante tino**. Cuanto mayor es el precio de la entrada a un nivel, mayor el beneficio a obtener. Hasta es posible ignorar el arsenal recomendado para abordar la misión de turno y arriesgarse a completarla con un inútil rodillo.

La *Octo Expansion* constituye **un contenido vasto, diverso y retante** —aunque no siempre en el mejor de los sentidos—. Experimenta con las claves jugables de la saga para plantear desafíos originales en un más que respetable número de pruebas. La imaginación de su diseño anima a sobreponerse incluso a las pruebas más hijeputas, aunque solo sea por ver con qué es capaz de sorprendernos la siguiente fase. Difícil, sí. Apasionante, más. **Creedme, lo sé de buena tinta**. ■



ONRUSH

—

Desarrolla: Codemasters
Precio: 69,99€
Lanzamiento: 5 de junio de 2018
Textos: Castellano
Voces: Castellano

CRÍTICA

ONRUSH

POR **ALEJANDRO**CASTILLO

PLAYSTATION 4 · XBOX ONE · PC

Para cualquier aficionado al mundo del motor, **Evolution Studios es sinónimo de adrenalina, competición, barro y pura acción sobre las cuatro ruedas.** Uno de los estudios más célebres de la oferta interna de Sony tuvo que cerrar sus puertas tras un bache que no pudieron sortear. El inicio del fin para este equipo comenzó con el desarrollo de *Driveclub*, el último proyecto bajo su nombre. Tras vivir ciertas idas y venidas traducidas en retrasos cada vez más inesperados, una vez llegó al mercado no terminó la pesadilla para los británicos. Lo que parecía apuntar a convertirse en la gran baza de la conducción arcade para PlayStation 4, resultó ser un producto torpe, carente de funcionalidades e inestable en su faceta en línea. **Sus primeros meses entre el público fueron atroces**; ni siquiera tuvimos un modo carrera propiamente dicho desde el primer día, y ya ni hablemos de la climatología o los marcadores globales. Internet ardía ante la errática llegada de uno de los exclusivos más esperados durante los primeros compases de la consola.

Sin embargo, con el paso del tiempo y una vez arreglado, *Driveclub* brillaba con luz propia. El título vivió una **segunda juventud** una vez llegaron todos sus contenidos descargables previstos, incluida la vertiente motera, muy poco tratada en el género durante los últimos años —¿Recordais *Tourist Trophy: The Real Riding Simulator*?—. Lamentablemente ya era demasiado tarde para ellos, pues cerraron sus puertas allá por 2016. En mi opinión, la clausura de un estudio que ha aportado tanto al medio no fue todo lo cuidadosa que podría haber sido. Pero eso es harina de otro costal; por fortuna, todavía quedan compañías que siguen ofreciendo segundas oportunidades, como es el caso de la que trataremos a continuación.

VOLVEMOS AL BARRO

ALMA *MOTORSTORM* CON **SABOR INNOVADOR**

Onrush es el resultado de retorcer las mecánicas de los grandes exponentes de la vertiente *arcade*.

Codemasters se hizo con los servicios de los integrantes del equipo tan solo un mes después del anuncio. **Es bien conocido por todos la pasión de los británicos por el automovilismo.** Su trayectoria hasta el momento ha sido impecable, con títulos queridísimos por la comunidad como *Colin McRae* —posteriormente pasado a llamarse *Dirt*—, *Formula 1* o *Grid*. El destino ha hecho que dos de los gigantes dentro del género se conviertan en colaboradores íntimos.

De esta unión ha surgido el título que reza al comienzo de estas líneas: *Onrush*. **Desarrollado al completo por la división Codemasters Evo,** su primera propuesta multiplataforma es toda una declaración de intenciones. No solo quieren demostrar su bagaje en la vertiente *arcade*, sino que han pretendido redefinir el concepto *racing*. Sus máximas influencias vienen de la mano de los tan exitosos juego-servicio multijugador y la corriente *hero shooter*, de la que ya comienza a extenderse por otros esquemas jugables. ¿A qué me refiero? Simplemente a la idea popular que todos tenemos de una competición automovilística. En él no encontraremos contador de vueltas ni metas por distancia, la rivalidad queda supeditada a la finalización de unos objetivos que variarán según el modo de juego. **Doce jugadores** divididos en dos equipos de seis se enfrentarán entre sí en un torneo donde no existen las reglas, tan solo barrer al contrario.

Las primeras sensaciones a los mandos me resultan tremendamente familiares, como un batiburrillo de aspectos extraídos de varios clásicos. **El control y el comportamiento de los vehículos destila alma *MotorStorm*.** Algo normal teniendo en cuenta que sus responsables fueron los padres de la querida franquicia para PlayStation. Criterion Games y su famoso *Burnout* también tienen algo que aportar; el juego hace especial énfasis en acabar con nuestros rivales sacándoles de la pista, unos derribos que más bien podrían llamarse *takedowns*. Por último, y lo más interesante en el plano jugable, es la división de los vehículos por roles.

Debo confesar que pensaba que tendría mayor relevancia de la que en realidad tiene. Estas ocho clases, que albergan tres chasis diferentes —motocicletas, *buggys* y camionetas— se despliegan para ocupar un papel determinado dentro del campo de batalla. Además de su *rush*, habilidad que hace las veces de *ultimate*, cuentan con dos rasgos pasivos que añaden una pequeña complejidad a la manera en la que debemos conducirlos. Lo cierto es que, tal como decía, en la práctica se diluyen las barreras entre unos y otros. Los monoplazas defensivos pueden realizar a la perfección las tareas de ataque, mientras que los segundos se quedan en tierra de nadie al no poder aportar otros matices al equipo.

El caos se apodera del transcurso de las partidas. Durante las primeras horas no sabremos muy bien qué está pasando a nuestro alrededor. Conseguir que vivamos esta sensación se debe principalmente a La Estampida, el pelotón de coches que mezcla tanto a humanos como personajes controlados por la inteligencia artificial. En todo momento estaremos en el ojo del huracán. Si se da el caso ▸



de retrasarnos del grupo de cabeza, el juego nos teletransportará automáticamente junto al resto para no perder el ritmo de la acción. **Casi podría decir que estamos ante un *shooter* sobre cuatro ruedas.** La jerga utilizada por los personajes no dista de la utilizada en el típico *first person shooter* en línea. Al fin y al cabo, no tardaremos en percatarnos de que, además del objetivo principal, hacer chocar al contrario contra el escenario será nuestro deber.

Su oferta abarca dos grandes vertientes. Por un lado, contaremos con la típica campaña principal en la que batir ciertos desafíos contra la IA nos hará desbloquear misiones cada vez más complicadas. No es excesivamente larga, podremos completarla en apenas ocho o diez horas. Hará las veces de campo de pruebas para **la verdadera experiencia: el multijugador.** No se han complicado mucho en este ámbito. Tan solo tendremos una cola de *matchmaking* que irá rotando de modo de forma aleatoria. Estable y sólido, como debe ser.

Pese a que el modo competitivo llegará en algún punto futuro, lo cierto es que *Onrush* peca de escasez de contenido. El modo online engancha hasta que hayamos probado todo lo que puede ofrecer. Da la sensación de que faltan metas, más mapas e incluso mayores rasgos en los mapas. No hubiera venido mal que tomaran prestado los efectos *MotorStorm: Apocalypse*. Se agradecía mucho la variedad.

Onrush* es un divertido *arcade que nos hará disfrutar hasta que nos percatemos de que estamos inmersos en una espiral de repetición. **Queda margen de mejora** mediante la llegada de sus parches. ■

"ONRUSH ES UN DIVERTIDO ARCADE CON GRAN MARGEN DE MEJORA"

Imágenes del juego

No nos escapamos de las *lootboxes*

—

Al alcanzar un nuevo nivel, obtendremos una *lootbox* que contendrá hasta tres objetos de personalización. Afortunadamente todo queda en contenido cosmético.





Si nos despegamos del pelotón, se nos teletransportará a la cabeza del grupo para no perder el ritmo de la acción.



El caos se apodera nuestra pantalla. Así es el día a día de cualquier partida de *Onrush*.



Realizar acrobacias, derribos o asistencias hará rellenar nuestro contador de *rush*. Al llenarlo podremos realizar una habilidad especial.



PC · XBOX ONE · PS4

PREY: MOONCRASH

POR **ALEJANDRO**CASTILLO

EL TIFÓN LLEGA **A LA LUNA**

Volvemos a ponernos en órbita con el gran anticipado contenido descargable para *Prey*. Arkane nos empuja a explorar la luna para escapar de los horrores del tifón.

Qué puedo decir de Arkane Studios a estas alturas. Quienes hayáis seguido mi trayectoria a lo largo de estos últimos años en la revista conoceréis mi profunda admiración por el estudio francés. **Es difícil encontrar hoy en día un equipo adherido a una productora de primera línea que apueste por el desarrollo de *immersive sims*.** Este subgénero tuvo gran calado durante finales del siglo pasado, con abanderados de la talla de *Deus Ex*, *System Shock* o *Thief* —entre otros—. Lamentablemente, no siempre se cuenta con el apoyo de las masas, siendo un subgénero enfocado hacia aquellos jugadores que buscan experimentar mecánicas más elaboradas.

Por fortuna, ya en la pasada generación pudimos ser testigos de una segunda edad de oro. Pero dejémonos de revisitar el pasado, **es hora de mirar al presente**, cargado de novedades de la mano de Bethesda Softworks. *Prey,* uno de los títulos mejor valorados de la presente generación, recibe su primer contenido descargable previo pago tras toda la expectación generada en las semanas previas al E3 2018. **Bajo el sobrenombre *MoonCrash***, la compañía nos permite visitar las instalaciones de TranStar en la Luna, de una manera... especial. No estaremos físicamente allí, sino que será a través de un simulador donde deberemos completar los objetivos planteados por nuestro superior.

Al contrario que la aventura original, esta expansión apuesta por una estructura de juego similar a la de un *Roguelite.* Tendremos la oportunidad de elegir hasta cinco personajes que, además de contar con sus propias habilidades y rasgos, **tienen como objetivo común escapar de la luna.** Cada nuevo intento reiniciará todo el nivel: colocación de los enemigos, equipamiento, parte de las estructuras, etcétera. **Morir no es el final,** sino una oportunidad de aprender a utilizar las herramientas que nos ofrece el escenario y adaptarnos así a la amenaza del tifón.

Su tráiler de presentación durante la conferencia de prensa de Bethesda en California resume a la perfección la nueva filosofía de juego impregnada en la fórmula jugable. Siendo elegida como acompañante *You Spin Me Around (Like a Record),* clásico ochentero del grupo Youthquake, en él veíamos los vanos intentos de un superviviente por sobrevi-

vir a las embestidas alienígenas. **Puro ensayo y error** que antepone la aleatoriedad como principal valedor de su tasa de rejugabilidad.

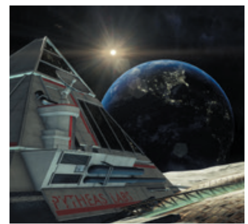
Los primeros compases del contenido estarán bastante alejados del satélite terrestre. Dejaremos atrás las aventuras de Morgan Yu para convertirnos en un simple trabajador que busca volver cuanto antes a su hogar terrícola. Ya conocemos de sobra las malas prácticas de TranStar; son capaces de cualquier cosa por cumplir sus metas, pisando a quienes tengan que pisar. Por ello, hacen un pacto con el susodicho: si completa el simulador por última vez, misión clave para recoger unos datos que, según ellos, son de vital importancia, podremos dejar atrás la estación para siempre.

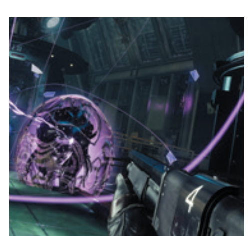
A partir de dicho momento nuestro trabajo pasará por enfundarnos las gafas de realidad virtual. La simulación trata específicamente de hacer huir a los cinco personajes en las diferentes cápsulas de escape que encontrarán por la base lunar. Esa aleatoriedad que comentaba se da únicamente al comenzar una misión desde cero, es decir, si escapamos con un superviviente y damos el salto al siguiente, el nivel permanecerá en las condiciones en las que lo dejamos con el anterior personaje. **Para generar uno nuevo debemos reiniciar, bien por éxito o por fallecimiento de la tripulación.**

Tras ir cumpliendo desafíos específicos globales entre partidas, podremos ir desbloqueando mejoras en forma de nuevas capacidades o equipamiento para las próximas incursiones mediante el consumo de puntos. Ir bien pertrechado aumentará las probabilidades de poder salir con vida, pero no siempre tendrá que ser así. **Cada minuto que permanezcamos en la simulación hará aumentar el nivel de locura de la estación**, comprendido entre varios niveles a cada cual más peligroso. Cuando pasemos de uno a otro, los enemigos se doblarán, los recursos escasearán más de lo habitual y en líneas generales hará nuestra estancia mucho más difícil.

Imágenes del juego







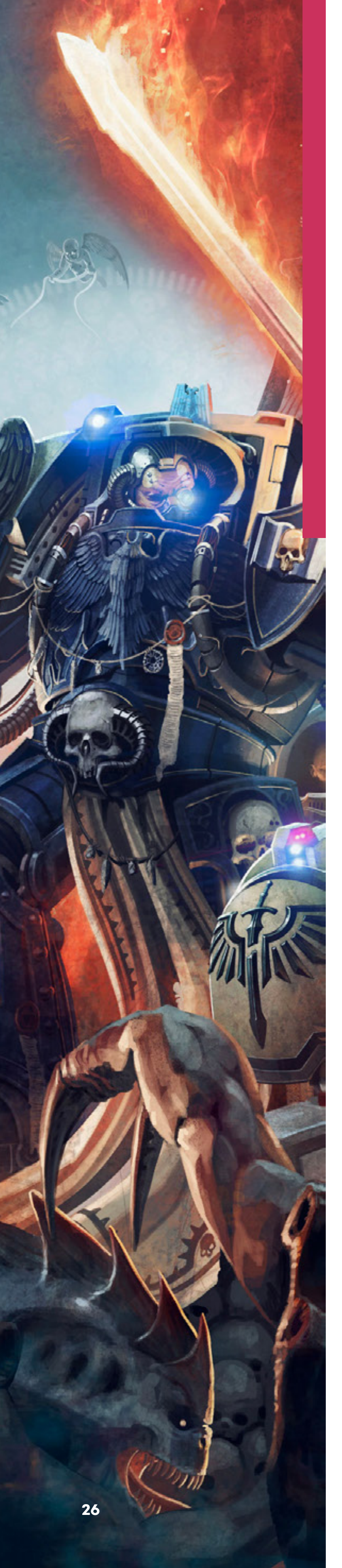
"MOONCRASH ES LA CARA OPUESTA A LA AVENTURA PRINCIPAL"

Parece mentira que un DLC enfocado al completo a la jugabilidad sea tan satisfactorio dentro de la trayectoria de Arkane. ***MoonCrash* es la cara opuesta de la aventura principal**, ya que en ella, la narrativa toma un papel protagonista. Pese a no dar la espalda por completo a la trama argumental, donde a través de audios y correos electrónicos podremos conocer mejor el trasfondo de esta otra base, **el planteamiento en términos de diseño es espectacular.** Durante las veinte horas que me ha durado para poder exprimirlo casi al completo, me he sentido como un niño con zapatos nuevos; una gran caja de arena en la que, siendo creativos, podemos sacar provecho de todo lo que nos rodea.

Sin duda estamos ante una expansión imprescindible para quienes gustan del buen hacer del estudio. Pero no todo acaba aquí. **Se espera que a lo largo del verano llegue una nueva actualización que incluya el modo multijugador** para todos aquellos poseedores de este DLC. Un solo superviviente deberá dar caza a cinco mímicos controlados por el resto de jugadores. *Typhon Hunter* apunta bastante alto para ser un simple añadido vía parche.

Los seguidores de *Prey* estamos de enhorabuena. Aunque no haya vendido todo lo que se esperaba, Bethesda sigue insuflando apoyo para hacer crecer la oferta del juego más de un año después de su llegada. **Por algo es una de las mejores productoras del panorama actual.**

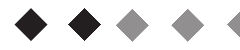






SPACE HULK DEATHWING
ENHANCED EDITION

POR **MARC** ARAGÓN



ENFRÉNTATE A EJÉRCITOS **EN EL ESPACIO PROFUNDO**

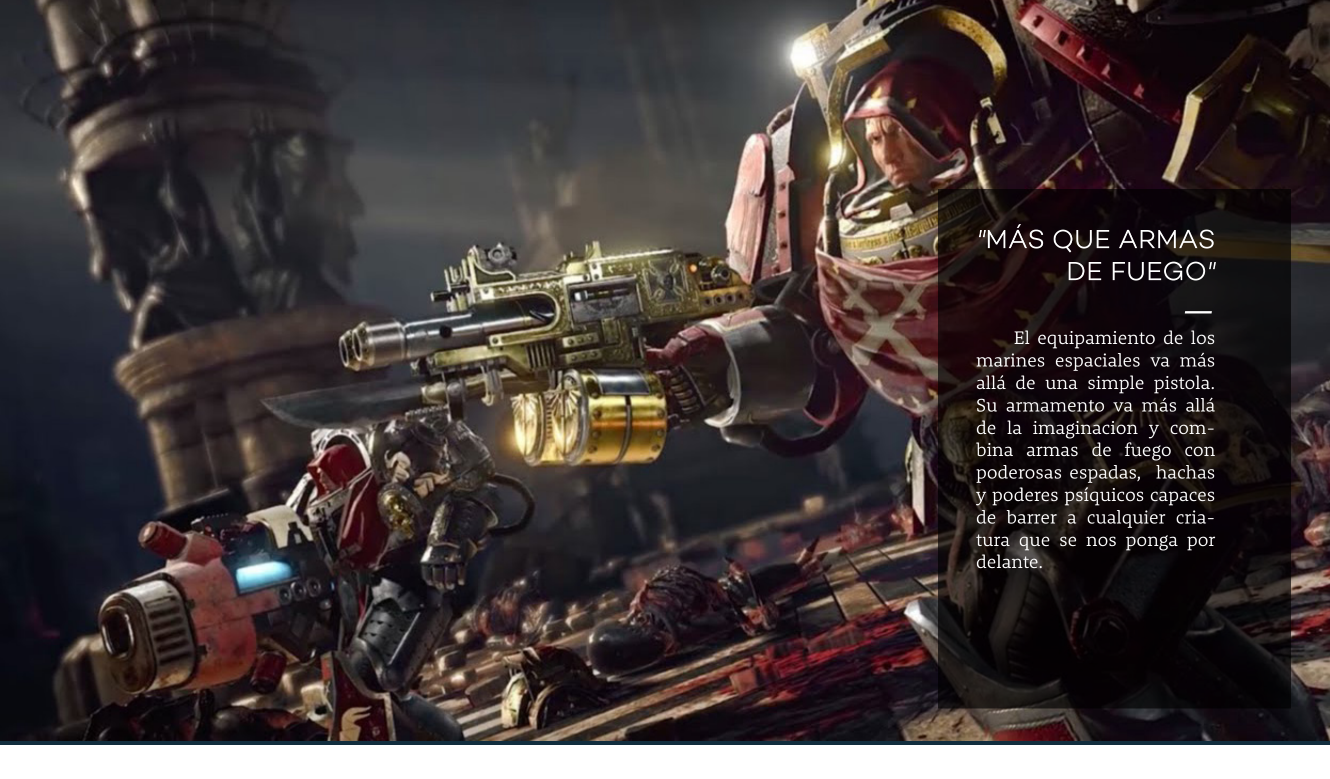
Equipados con la más moderna y letal tecnología armamentística, los marines espaciales no temen a nada. Explorar una enorme nave abandonada es sólo una misión más.

El espacio es un lugar frío, inhóspito y, sobre todo, vasto. **Un entorno totalmente hostil, en el que la vida es completamente imposible.** Es un escenario realmente complicado en el que situar un videojuego sin tomarse ciertas licencias para facilitar las cosas al jugador. Aun así, el de la ciencia ficción es uno de los géneros más populares y valorados por muchos jugadores (entre los que me incluyo) por sus historias y posibilidades jugables. No es de extrañar que una franquicia tan conocida como *Warhammer 40.000* haya aterrizado en la industria videolúdica con fuerza.

Debo decir que apenas conocía el universo de *40K* antes de probar este título, pero sí sus emblemáticos marines, esas unidades mitad humano mitad máquina, con sus enormes espadas y armas de fuego. **Soldados modificados genéticamente para afrontar las situaciones de combate más extremas y equipados con la mejor tecnología bélica existente.** Las miniaturas estrella del juego de mesa original se convierten en protagonistas en esta obra, y su misión no será otra que la de explorar una gigantesca nave abandonada a la deriva en el espacio profundo, un Space Hulk.

En el juego de tablero, este escenario se construía con distintas piezas que conformaban los distintos pasillos y salas en forma de puzle, de forma que se conseguía una gran variedad de posibilidades. La versión digital funciona de forma similar: **cada una de las misiones tiene lugar en un mapeado distinto, enorme e intrincado**, pero los puntos comunes son demasiado frecuentes y no he podido evitar desear un poco más de variedad en los entornos. **Su diseño, eso sí, se aleja de lo convencional** de una forma que jamás habría esperado.

Entre el amasijo de chatarra que conforma este pecio espacial, plagado de corredores metálicos y luminosos paneles de control, podemos encontrar, en ocasiones, restos de catedrales que parecen sacadas de una obra de Lovecraft. Los estrechos pasillos se abren de repente para ofrecernos una visión de pesadilla labrada en piedra. Grandes salones iluminados con velas alrededor de altares levantados en honor a dioses alienígenas y salpicados de sangre y restos orgánicos. Y, pese a que pueda parecer un cambio brusco y fuera de lugar, **estas iglesias se funden de algún modo con su envoltura futurista y le aportan personalidad y un toque distintivo.**



"MÁS QUE ARMAS DE FUEGO"

El equipamiento de los marines espaciales va más allá de una simple pistola. Su armamento va más allá de la imaginacion y combina armas de fuego con poderosas espadas, hachas y poderes psíquicos capaces de barrer a cualquier criatura que se nos ponga por delante.

El aspecto jugable, sin embargo, desmerece el trabajo de diseño. **Cada nivel está planteado como un mapa abierto con varias rutas posibles hacia cada objetivo**, pero apenas ofrece alicientes o recompensas a la exploración. Por costumbre, en mis primeras partidas intenté recorrer todo el mapa en busca de coleccionables, lugares interesantes o fragmentos de información que me dieran alguna pista de lo ocurrido a bordo, pero no encontré nada de esto. **Se trata de un planteamiento que se me antoja muy anticuado**, de cuando los *shooters* eran simples juegos de disparos en los que la única tarea del jugador era apretar el gatillo y sobrevivir. Quizá esto tenga sentido para los aficionados al juego de miniaturas, pero para un jugador novato, que tenga interés en el trasfondo de la situación, puede llegar a resultar frustrante. Al final, **la mejor estrategia suele ser abrir el mapa cada pocos minutos para escoger la ruta más rápida.**

Algo parecido ocurre con el marine. Meterse en su armadura resulta sorprendente por el esfuerzo que se ha dedicado a construir su kinestésica. Todos los elementos que componen su cuerpo y sus animaciones están construidos para hacer sentir al jugador el poder del soldado. **Su control se siente pesado y lento, pero todo ese peso y lentitud se deben a su fuerza y potencia de fuego.** Cada paso y cada golpe que he dado me ha hecho sentir poderoso e imparable.

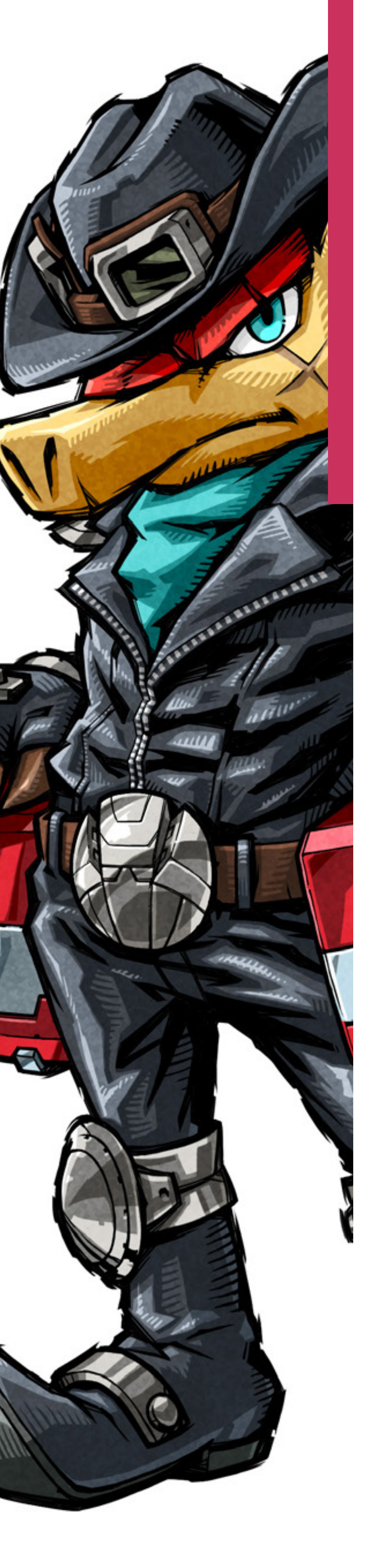
"UNA EXPERIENCIA DISFRUTABLE PERO DESEQUILIBRADA"

Avanzar corriendo hacia una oleada de enemigos, que se acerca chillando y rugiendo, **es una experiencia de película.** Pero como todo en este juego, parece que sus defectos están a la altura de sus bondades.

Al situar a este tanque humano en unos entornos tan cerrados y estrechos, se limita aún más su ya de por sí escasa movilidad. Bien es cierto que buscar cobertura o intentar evitar los golpes es una tarea casi **inútil dadas las características del personaje,** pero en demasiadas ocasiones me he visto perjudicado por su velocidad u obstaculizado por los enormes cuerpos de sus dos compañeros de escuadra. Si la idea es hacer que el jugador se sienta como un arma de media tonelada, encerrarlo en un pasillo no es la mejor idea. **El juego gana enteros cuando los tiránidos nos atacan en salas más abiertas, donde podemos desplegar nuestro poder,** pero las fases pasilleras ensombrecen la experiencia.

Hay muchos aspectos de *Deathwing* que me han parecido ideas interesantes y originales, pero hay demasiados contrastes como para calificar la experiencia como positiva. Al empezar, esperaba encontrar una pequeña ventana a un universo que desconocía, pero el juego no ha puesto mucho de su parte para mostrármelo. **Las distintas partes que componen la experiencia están demasiado desequilibradas,** con lo que resulta imposible meterse en el papel. Sí, he disfrutado abriendo puertas blindadas a espadazos, pero lo que había tras ellas no conseguía hacerme desear más. No puedo más que alabar el trabajo de diseño y arte del juego, pero los pilares básicos son muy mejorables. El juego parte de un universo ya construido, con cientos de historias, tramas y personajes. Y aún asi es una obra realmente floja en términos narrativos. **Más bien parece que intenta recrear una partida del juego de mesa**, pero las herramientas que utiliza para ello están tristemente desfasadas.

No puedo negar que **resulta divertido en ocasiones, pero peca de repetitivo y falto de imaginación** en lo que a mecánicas se refiere. Quizá, simplemente yo no sea el jugador idóneo para este titulo. Quién sabe, quizá un fan de *Warhammer 40K* pueda ver algo que yo he pasado por alto. ■



NINTENDO 3DS

DILLON'S DEAD **HEAT BREAKERS**

POR **DANIEL**ROJO



EL RAYO BERMEJO, **FALTO DE CAFEÍNA**

Vuelve el armadillo Dillon en la tercera entrega de una inadvertida saga que, si bien posee una mezcla coherente de diversos géneros, no logra terminar de despuntar en nada.

Hace un par de años tuve el inmenso placer de jugar *Pocket Card Jockey,* el videojuego que mejor ha mezclado el solitario y las carreras de caballos en toda la historia del medio. Traído al mundo para Nintendo 3DS de la mano de Game Freak —sí, los desarrolladores de *Pokémon*—, el juego nos proponía superar unas encarnizadas carreras de caballos a partir de un minijuego de cartas totalmente análogo al solitario de toda la vida. Especiado con algún toque RPG de lo más loco, esta **mezcla heterogénea de géneros** —por llamarlo de alguna forma— se convirtió en unos de mis juegos preferidos de ese año o, como mínimo, uno a los que más horas dediqué.

Dillon's Dead Heat Breakers no rompe tanto los moldes, o desde luego no lo hace con el descaro de *Pocket Card Jockey*, pero sin duda su propuesta es de lo más extraña. Estoy hablando de un título que condensa el ***tower defense*** **típico** con oleadas de enemigos, **carreras**, **acción frenética** y multitud de diversos **minijuegos**. Y esto en cuanto a lo mecánico, pero el contexto argumental no se queda atrás: un **mundo postapocalíptico** —fuertemente inspirado en *Mad Max*, según comentaron sus propios desarrolladores en una entrevista al medio *Nintendo World Report*—, habitado por **animales antropomórficos** que se comunican en combate al más puro estilo *Star Fox.* Cuesta entender que una amalgama así siquiera se sostenga en pie y, sin embargo, lo hace.

Lo más curioso de todo es que este título es el tercero de una trilogía que ha pasado completamente inadvertida en la portátil de Nintendo. Aunque no los he jugado, comparten 'género' con esta última entrega, pero tienen una ambientación tipo *western* y **no parecen poseer tanta ambición.** Al fin y al cabo, mientras que *Dillon's Rolling Western* y *Dillon's Rolling Western: The Last Ranger* salieron, respectivamente, en 2012 y 2013, este lo ha hecho cinco años después, en 2018, y en edición física además de la digital de siempre.

Sorprende que una saga tan atípica provenga de un estudio como Vanpool, cuyas dos obras más importantes para Nintendo 3DS han sido *Paper Mario: Sticker Star* —codesarrollado con Inteligent Systems— y *Chibi-Robo! Zip Lash* —codesarrollado con Skip Ltd.—, pues ambas son secuelas un tanto erráticas de sagas secundarias de Nintendo que no se caracterizan precisamente por innovar demasiado.

El carismático personaje que protagoniza la saga es **Dillon —el Rayo Bermejo—**, un armadillo taciturno y con aires de tipo duro que puede encogerse hasta ser una bola y rodar a velocidades extremas. En esta tercera entrega, además, controlaremos a nuestro Mii con forma de animal —lo que el juego llama ***amiimal,*** cómo no—, que le hace un buen contrapunto a Dillon por sus expresiones de carácter más cómico. Precisamente, como ninguno de los dos articulará palabra en toda la aventura, la ardilla Tapón servirá de nexo entre ambas actitudes y hará avanzar la trama pese a no formar parte muy relevante de ella.

Pese a ello, el argumento es bastante irrelevante. Nuestro *amiimal* huye de su ciudad tras un ataque de criaturas alienígenas y se une a Dillon y Tapón con el objetivo de construir un arma definitiva que destruya la cúpula que ahora aísla su ciudad. **Pero esta arma cuesta dinero y materiales.** Por ello, con dudosas intenciones solidarias, nos dedicamos a ayudar a otros pueblos a resistir los ataques de estos monstruos, evitando así que se coman a los *manjus* —una especie de cerditos que sustentan a la región—.

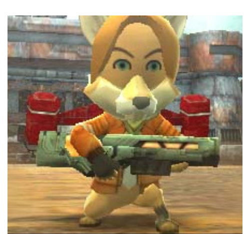
La parte diurna de cada jornada la pasaremos manejando al *amiimal* y recorriendo la metrópolis. Este segmento es la calma que precede a la tempestad del combate y se presenta distendida y variada. Por un lado, debemos hablar con multitud de personajes de la ciudad, con idea de **reclutar artilleros** para la contienda —tendremos que hablar con cada uno de ellos individualmente, siendo algo tedioso en ocasiones— y **comprar mejoras.**

Por otra parte, podremos dedicar un tiempo a hacer dinero **compitiendo en carreras con Dillon o participando en diferentes minijuegos** —al fin y al cabo, Vanpool tiene experiencia desarrollando este tipo de mecánicas, como en *Wii Play: Motion*—, que van desde echar unas recreativas hasta ser dependientes de un supermercado.

Imágenes del juego







"NO DESTACA ENORMEMENTE EN NADA, PERO ES SÓLIDO"

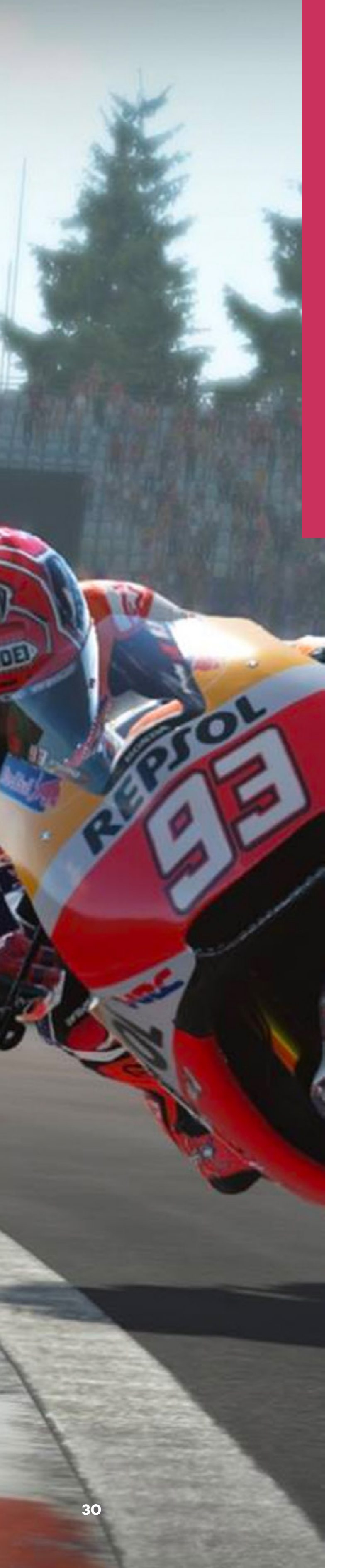
Aunque todas estas tareas son distintas, **carecen de la suficiente profundidad** como para suscitar deseos de realizarlas más allá de la necesidad monetaria. Donde realmente reside el núcleo jugable de *Dillon's Dead Heat Breakers* es por la noche, cuando ya nos ponemos a los mandos del armadillo en pleno campo de batalla.

Esta sección, mucho más interesante, está dividida en varias partes. Lo primero de todo será colocar debidamente a los artilleros óptimos en las torres desde donde dispararán a los enemigos que se coloquen a cierto rango. Si esto se hace bien, nuestro trabajo futuro será notoriamente más sencillo.

Antes de que los monstruos aparezcan, tenemos un tiempo para estudiar cada rincón del escenario sobre el que vamos a pelear, además de recolectar materiales que necesitamos para seguir progresando en el juego. Será después de esa fase cuando aparezcan las oleadas de enemigos y podamos hacerles frente para apoyar a los artilleros. **El combate es muy dinámico y sencillo,** ya sea usando el ataque convencional o rodando hacia el enemigo hasta destruirlo. Finalmente, poco antes de acabar, los enemigos se volverán más fuertes y rápidos, obligándonos a perseguirlos a toda velocidad para superar el nivel.

Dillon's Dead Heat Breakers es **un juego sólido.** No destaca enormemente en nada —ni siquiera visualmente, pues ya se entreven las carencias de la portátil frente a Nintendo Switch—, y pronto se vuelve algo repetitivo, pero es **entretenido y suficientemente carismático** como para animarse a echarle un vistazo. Seguramente podrían haberse direccionado mejor todas esas fuentes de las que mama para ir construyéndose, pero aún así no deja de ser original y cumplir con bastante decencia. ■





PC - XBOX ONE - PS4

MOTOGP
18

POR **ALEJANDRA**PERNIAS



INVIERNO DE NIEVE Y... **CARRERAS**

Competición en estado puro para que gocemos de entornos muy poco habituales dentro del género.

El Campeonato del Mundo de Motociclismo no falta a su cita en los videojuegos. *Moto GP 18* ya está a mil revoluciones gracias a Milestone. En esta nueva entrega se nota que han quemado demasiada rueda y el desgaste es evidente. Ya son tres años en los que la desarrolladora ha plasmado su visión de las carreras en *Moto GP* y **la experiencia de juego es tan parecida a las anteriores entregas que apenas se nota la diferencia.**

La novedad más palpable es el cambio de motor gráfico. El Yebis3 ya estaba bastante quemado y había tocado techo, por lo que el salto a Unreal Engine 4 se nota y de qué manera**. Las motos, pilotos y el entorno lucen más realistas que nunca**, es un incentivo que incita a correr más y más.

Introduje el disco en la consola esperando encontrar algún cambio que rompiera barreras, un modo de juego más atrevido como un *Moto GP 18 Battle Royale* —nótese la ironía— , pero no hay ni rastro de cambios significativos.

Hay un modo *online* competitivo que arrastra algunos fallos que necesitan corrección y también está presente el modo trayectoria, con el que he podido convertirme, una vez más, en una leyenda del motociclismo. **Un gran fallo es que se han recortado ciertos elementos de los juegos anteriores** como los vídeos que se podían desbloquear al ganar competiciones en el modo historia. Uno de los puntos más interesantes de este juego reside en su futuro. Según Milestone, *Moto GP 18* y su modo competitivo *online* llegarán a los *eSports*, por lo que si tú, que estás leyendo, eres un apasionado de este deporte de motor, pueden aguardarte grandes emociones gracias al videojuego.

Al tener la versión del año pasado no he encontrado grandes alicientes para exprimir este al máximo. Me ha parecido un clon de su antecesor, con algunos recortes, promesas que todavía no se han cumplido y la necesidad de algún parche para los neumáticos ya que el pinchazo está haciendo que pierdan aire.

Las bondades del juego respecto al del año pasado son el cambio de motor gráfico y sus licencias oficiales. Por lo demás, sigue cumpliendo y ofreciendo a todos los amantes de la velocidad sobre dos ruedas una experiencia notable a los mandos. Si eres poseedor de la anterior entrega, el regusto será agridulce ya que no hay cambios de importancia que inciten a que hagas horas en sus circuitos. Parece que el problema reside en la seguridad y en la comodidad de repetir una fórmula que funciona, que ofrece lo que se espera de ella. La evolución no se contempla y no llega.

Moto GP 18 es una sucesión de vueltas al mismo circuito en el que disfrutamos, pero del que nos gustaría recibir algún adelantamiento sorpresa. Acariciar el asfalto y rozarlo con la mano, algo improvisado que reivindique su necesidad de descansar sobre la estantería si ya tienes el juego del año pasado. **Milestone se contiene, pero queremos mucho más de lo que ahora brinda.**

JURASSIC WORLD **EVOLUTION**

POR **ALEJANDRO** CASTILLO



PARQUE JURÁSICO **EN CONSTRUCCIÓN**

Frontier Development ha pagado las prisas por coincidir con el estreno de *El Reino Perdido*.

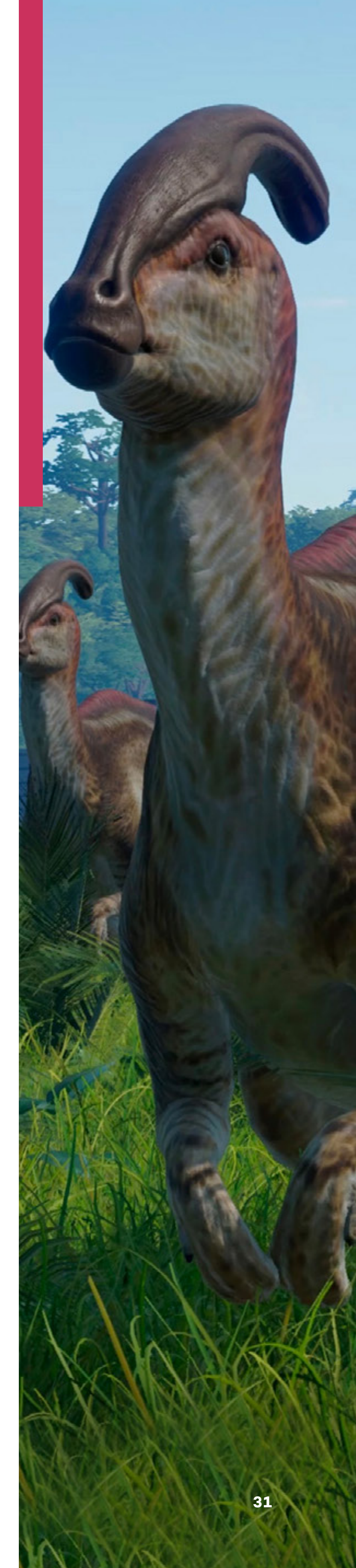
Quince años nos separan desde el lanzamiento de *Operation Genesis*, el gran sueño cumplido para quienes amaban la producción jurásica de Steven Spielberg allá por 1993. En él, podíamos construir nuestro propio parque de dinosaurios, atendiendo a todas las necesidades de los clientes que acudían al sueño cumplido de John Hammond. **Trasladar un título de gestión a las plataformas de sobremesa no era lo habitual en aquella época.** Si ya en la actualidad cuesta ver simuladores de este tipo alejados de la combinación teclado y ratón, Blue Tongue Entertainment apostó por la compatibilidad de los mandos tradicionales. Pese a las críticas irregulares que obtuvo, lo cierto es que sus seguidores guardan un cariño especial.

Este testigo, que ha permanecido más de una década en el aire, ha sido recogido por **Frontier Development, estudio que siempre ha permanecido ligado a la estrategia y simulación** con proyectos de la talla de ***Elite: Dangerous*** —que le catapultó a la fama—, ***Thrillville*** o ***Planet Coaster***, su última gran obra. La calidad de sus trabajos siempre invita a la tranquilidad a la hora de conocer qué tienen entre manos, tal y como ha ocurrido con *Jurassic World: Evolution*; qué mejor carta de presentación para la vuelta de los dinosaurios al mundo del videojuego. Sin embargo, **parece que el equipo ha puesto en práctica muy pocas lecciones de las aprendidas anteriormente.**

Sobre el papel nos encontramos una herramienta que da al jugador la oportunidad de crear y gestionar tanto los aspectos relacionados con el parque como sus propios dinosaurios. No solo deberemos hacer atractivas las instalaciones, sino mantener la felicidad de nuestras creaciones genéticas. Se presupone que para alcanzar tales metas tendríamos una amplia gama de opciones, edificaciones y posibilidades de personalización. Craso error, y es que **la profundidad en mecánicas brilla por su ausencia.**

Apenas tendremos margen de maniobra a la hora de amoldar el funcionamiento de los edificios turísticos. Por ejemplo, para que acudan más visitantes se aconseja la creación de hoteles, pero una vez construido no podemos elegir el precio por habitación ni tampoco el aforo que puede albergar. Esta falta de coherencia en un título de estas características se traslada a la clientela. Se acumulan como entes inanimados que pululan por las calles sin alguna razón. **No podemos conocer sus intereses, felicidad, aspectos a mejorar… Nada, absolutamente nada.** Entonces, ¿cuál es el objetivo? Alcanzar las cinco estrellas de valoración en cada una de las cinco islas tropicales. Gracioso, porque la puntuación tan solo afecta al número de edificios y dinosaurios de distinto tipo que tengamos. La escasez de contenido tampoco ayuda a mejorar las sensaciones. Una vez disipada la sorpresa de las primeras horas, veremos que estamos en una constante vorágine de repetición más propia de una obra *free to play.*

Me es difícil ocultar mi decepción ante un juego que esperaba con muchísima ilusión. Lo que he podido jugar es un proyecto de videojuego; aún le queda mucho trabajo por delante para conseguir convencer a los duchos en el género. ■



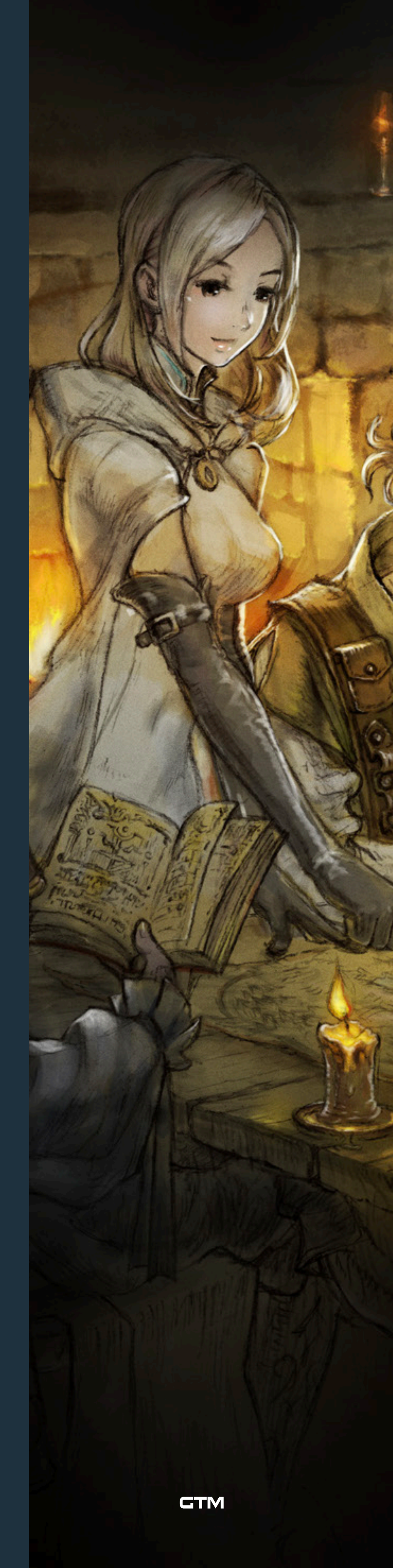
Octopath Traveler.

por Borja Ruete

Los turnos han muerto, son cosa del pasado, un sistema mecánico anticuado que merece el desdén del jugador. Esa parece ser la corriente de pensamiento imperante en los tiempos que nos ha tocado vivir. Dicen de ellos que son aburridos y de otra época, que los juegos de ahora necesitan sistemas más dinámicos y que los **turnos estratégicos** están dirigidos a un público nicho.

Por mucho que la saga principal de *Final Fantasy* haya renunciado a ellos por el momento —quién sabe si para siempre—, todavía quedan otros títulos japoneses que no los han abandonado. De la misma Square Enix está el ejemplo de *Dragon Quest XI*, además de todas las producciones de menor escala que la compañía comercializa a lo largo del año. Mientras tanto, *Persona 5*, de Atlus, fue uno de los JRPG más laureados del pasado año, señal inequívoca de que los turnos aún tienen mucho que decir.

Los seguidores del rol de la vieja escuela tienen una cita pendiente con *Octopath Traveler*, lo nuevo de Square Enix para Nintendo Switch. Se trata de todo **un homenaje al JRPG del pasado**, un título que fusiona lo antiguo con algunas mecánicas frescas, todo ello aderezado con un apartado artístico de bellísima factura. Adéntrate en el mundo de Orsterra y vive la aventura.




Naoki Ikushima
PULSA START · OCTOPATH TRAVELER · DESARROLLA: SQUARE ENIX · PLATAFORMAS: NINTENDO SWITCH · LANZAMIENTO: 13 DE JULIO



Historias independientes que ***confluyen*** *en una sola*

Octopath Traveler está protagonizado por ocho personajes, cada uno con sus motivaciones, habilidades y objetivos específicos. Vive la aventura desde distintas perspectivas y lucha para salvar Orsterra de su fatal destino.

Si crees que la **dificultad elevada** es una característica casi exclusiva de la saga *Dark Souls* y derivados, tal vez te interese echar un vistazo a lo que ofrece *Octopath Traveler.* «Ningún periodista ha conseguido pasarse esta demo en Europa», asegura Víctor Junquera, uno de los responsables de prensa de Nintendo España. Quizá el lector sonría con acidez al recordar el malogrado episodio protagonizado por Dean Takahashi, el magnífico periodista que, sin embargo, se las vio y se las deseó para completar el tutorial de *Cuphead.* No voy a excusar mi mano torcida en este asunto, pero la demostración que he podido probar en el Showroom de Nintendo no solo resulta complicada para los mancos del barrio, sino también para los más duchos en el género del JRPG. Y eso que todos los personajes del grupo presumen de un nivel superior al recomendado. Como dice el ya famoso meme, `Emosido engañado´. Eso sí, al menos la cantidad de combates aleatorios ha sido reducida con respecto a las *builds* anteriores.

Pregunto a Nintendo si Square Enix —creadores del videojuego en colaboración con Acquire— tiene entre sus planes implementar opciones para **regular las luchas** de alguna manera, pues otros títulos de la compañía, véase *Bravely Default,* permitían acelerar el ritmo de los enfrentamientos e incluso eliminarlos por completo. No va a ser el caso de *Octopath Traveler*, a menos que la compañía nipona rectifique y decida incluir nuevas configuraciones tras el lanzamiento.

Aunque había probado la primero demo meses atrás, acercarme otra vez a *Octopath Traveler* ha supuesto para mí una **experiencia casi nueva** dentro, claro está, de la familiaridad que uno tiene al ponerse a los mandos de una obra cuyos planteamientos responden a arquetipos más o menos clásicos. Si no es por trabajo, trato de evitar a toda costa catar este tipo de juegos, ya que en las producciones en las que el guion pesa es muy complicado evitar que la trama se desdibuje, por lo que los estudios necesitan elegir secciones que atraigan a los jugadores sin que esto derive en un destripe significativo de la historia.

Mientras mi compañero Alejandro Castillo dispara pintura en la *Octo Expansión* de *Splatoon 2* para luego dar unos cuantos raquetazos en *Mario Tennis Aces*, yo me pongo cómodo porque me espera una horita de puro entretenimiento rolero. Tomo el man- ▸

"NINGÚN PERIODISTA EUROPEO LOGRÓ COMPLETAR LA DEMO"



"MANEJO AL ERUDITO CYRUS, UN MUCHACHO QUE POCO SE PARECE AL ESTUDIOSO TÓPICO, EL DE LA BARBA LUENGA DE TONO ALBO Y LAS GAFAS DE CUELLO DE BOTELLA"

do *Pro* entre mis manos y acto seguido me zambullo en el hermoso mundo de fantasía concebido por Naoki Ikushima y Mika Iizuka. Square Enix ha definido el estilo gráfico como **2D HD**, un término que se amolda perfectamente a esa combinación de *sprites* bidimensionales con escenarios profundos en 3D, todo ello en alta definición.

Manejo al erudito **Cyrus**, un muchacho treintañero que poco se parece al estudioso tópico, el de la barba luenga de tono albo y las gafas de cuello de botella. Al parecer, goza de la atención de muchas admiradoras, pero él solo tiene ojos para sus voluminosos tomos. Además de **investigador incansable**, el estudioso es también profesor. Sin embargo, por circunstancias diversas, el joven se ve sumergido en un peligrosísimo periplo por las montañas, pueblos, cuevas y lugares recónditos de Orsterra.

Cuando Cyrus pone los pies en la villa de Cumbrecantal, enseguida descubre que algo marcha mal. Varios **habitantes** han **desaparecido** sin dejar rastro. Valiéndose de su habilidad especial, `escrutar´—cada protagonista dispone de su propio poder—, puede interrogar a los pueblerinos y recabar pistas, siempre y cuando el porcentaje de éxito sea suficientemente alto. Si utiliza su talento y fracasa, su reputación en el pueblo decrecerá, por lo que los precios de los objetos en las tiendas se incrementarán y los aldeanos mirarán al personaje con recelo.

En este momento de la partida, Cryus está acompañado por Primrose, la bailarina, H' aanit, el cazador y el guerrero Olberic. Los tres se introducen en las alcantarillas siguiendo las pesquisas obtenidas. Tras un par de enfrentamientos contra esqueletos, llegan al lugar donde los prisioneros se hallan encerrados. El captor, un nigromante de oscuras artes, ataca. **Los combates son largos y muy estratégicos.** Romper el escudo del enemigo y buscar los puntos débiles de cada uno es crucial. Magias, ataques físicos, movimientos defensivos y toda una miríada de armas son las herramientas que deberemos dominar. Por añadidura, se rescata de *Bravely Default* la mecánica de `impulso´, que permite realizar varios ataques concatenados en un único turno. Duré veinte minutos antes de sucumbir. Tampoco fui capaz de completar la demo.

Imágenes del juego

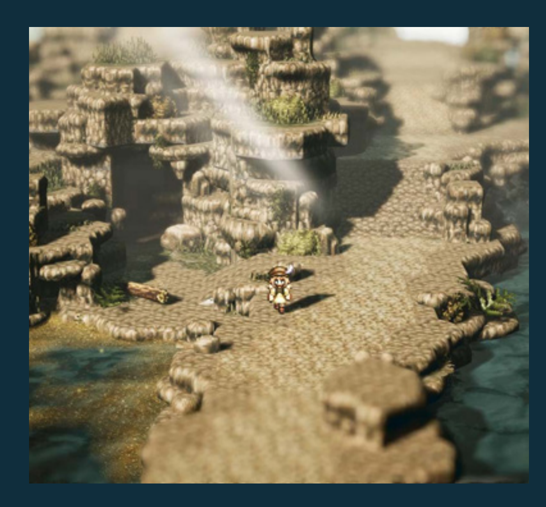
El juego incluye selector de voces

—

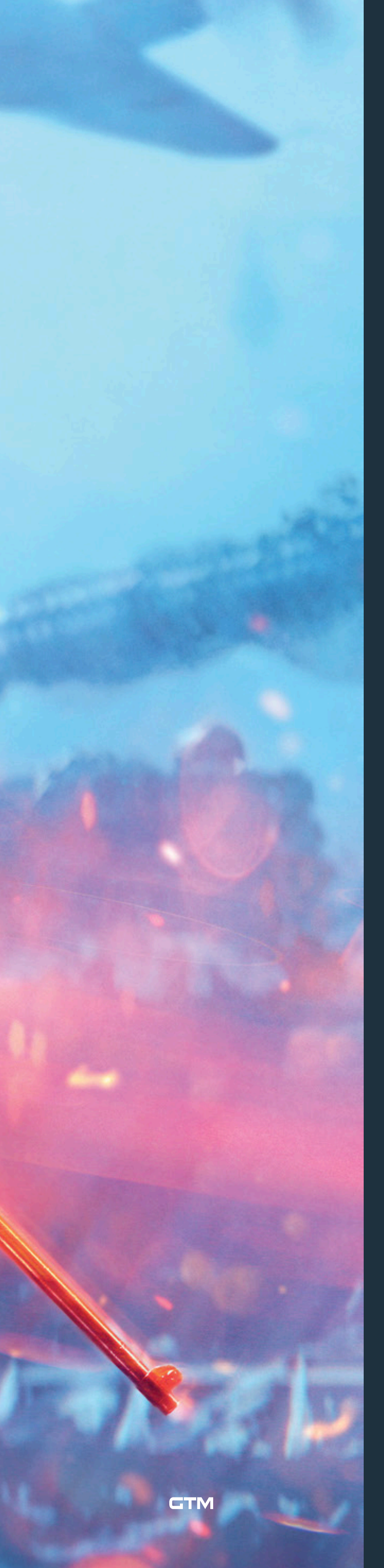
No está doblado al español, pero Square Enix ha incluido un selector que permite cambiar entre las voces inglesas y japonesas.








PULSA START · BATTLEFIELD V · DESARROLLA: DICE · PLATAFORMAS: PLAYSTATION 4 · XBOX ONE · PC · LANZAMIENTO: 19 OCTUBRE 2018



Battlefield V.

por Alejandro Castillo

Electronic Arts está aprendiendo a la fuerza sobre aquellas políticas tóxicas para los usuarios. En la pasada generación, el pase *online* fue una de las **peores lacras** que llegaron a la industria, capando de forma parcial el mercadeo de segunda mano al impedir el acceso a las funciones en línea de ciertos títulos de renombre. Para fortuna de la comunidad, estuvo lejos de instaurarse al completo, pero bien es cierto que la compañía ha seguido intentado de variopintas formas la introducción de obstáculos.

Los títulos de tipo multijugador comienzan a adoptar posturas muy favorables respecto al contenido añadido tras su lanzamiento. Ya casi está convirtiéndose en un estándar su gratuidad, o al menos su adquisición mediante puntuaciones obtenidas con nuestro progreso. Sin embargo, **todavía había entregas que seguían bajo un modelo obsoleto.** Dividir a la comunidad en un escenario competitivo perjudica con gravedad a los intereses de un juego en particular durante su vida comercial. Solo hay que ver al resto de *shooters* más populares del momento para entender por dónde van las tiros. Ha aprendido Ubisoft con *Rainbow Six: Siege* y Blizzard en su ya gigante *Overwatch*. Ambos tienen un denominador común: cuidan a su comunidad.

La saga que tenemos entre manos ha seguido íntimamente ligada a **políticas de monetización** abusivas. Pases *premium*, armas sobrepotenciadas para quienes pagan el contenido adicional de rigor y, en definitiva, contenido que solo podía ser accesible a través de un pago real. Con *Battlefield 1*, aunque comenzó de dicha forma, se tuvo que dar un giro de ciento ochenta grados para intentar tapar la hemorragia de jugadores tras asentar su primera expansión. Es lo normal; cuando la competencia ofrece mejores servicios manteniendo la calidad, la demanda hace que el usuario se incline hacia sus intereses.

Por más que lo arregles, el daño está hecho. Es por ello que lo mejor para demostrar tu nuevo rumbo es hacer borrón y cuenta nueva; **un reinicio** desde el pistoletazo de salida de tu nuevo gran proyecto. Pocas semanas antes del evento californiano más célebre del panorama videojueguil, los suecos de DICE anunciaron a bombo y platillo su siguiente paso con la franquicia *Battlefield*. Dos largos años nos separan desde que nos transportaran al barro de las trincheras durante la Primera Guerra Mundial. Poco tiempo si miramos el calendario, pero todo un mundo dada su trayectoria.

El paso lógico —y esperado por sus seguidores— no era dar un salto de gigante hacia un conflicto nuevo, sino avivar las llamas del contexto más utilizado en el género. **La Segunda Guerra Mundial es una fuente ilimitada de inspiración** para los creadores de todos los medios artísticos existentes. Ha llovido mucho desde *Battlefield 1943*, un pequeño título descargable e independiente que nos hacía soñar sobre cómo sería Isla Wake y compañía con una tecnología moderna. De aquello han transcurrido nueve años. El próximo octubre se hará por fin realidad.

"EL CAMPO DE BATALLA NO VOLVERÁ A SER IGUAL"



Mejor en compañía

—

Podremos ajustar la estética de nuestro personaje para lucir como nosotros gustemos, incluido la elección del género. Nadie se queda atrás.

Cuando el estudio afirma que «el campo de batalla no volverá a ser igual» no lo hace en vano. El salto de ***Battlefield V*** **en términos jugables es comparable al que ocurrió entre *Bad Company 2*** y ***Battlefield 3***. Una transición entre un esquema de control y otro que repercute proporcionalmente a las mecánicas clásicas de la saga. Más allá del abanico de posibilidades como jugador, encontramos la destrucción, el uso de vehículo por tierra, mar y aire y la siempre demandada extensión del modo conquista.

Ahora, todos los jugadores llevarán consigo un paquete de herramientas que nos permitirá fortificar estructuras de-

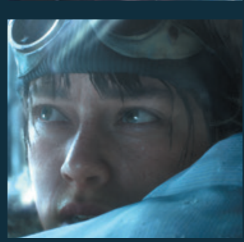
Imágenes del juego











rruidas por el hacer de la partida. Un edificio destruido puede tener una segunda oportunidad y convertirse en una **trinchera anticarros** o un nido de ametralladoras. Hasta el momento no ha trascendido con precisión la libertad de elección en cuanto al recurso que podemos construir o si necesitamos un requisito previo para realizarlo. Lo que sí sabemos es que promete ser una mecánica clave para modos por objetivos territoriales.

Cada aspecto del combate se ha vuelto mucho más contundente, incluido el *gunplay*. Las armas requieren un proceso de aprendizaje para poder conocer su comportamiento en el campo de batalla. **El equipo ha querido que la curva de dificultad sea más elevada respecto a anteriores entregas**, aumentando así el retroceso de las armas automáticas y dejando que la dispersión siga un mismo patrón. Esto último es algo esencial para un título de características competitivas. Permite que la habilidad del jugador sea la única vía que determine su éxito o fracaso, sin ningún factor externo que se entrometa. Parece que se comienza a pensar con fuerza en la escena *eSport*.

"TODO EL CONTENIDO ADICIONAL SERÁ GRATUITO"

El comienzo de estas líneas tiene un propósito, y es que la actual entrega dejará atrás cualquier atisbo de expansión previo pago para volver a un sistema completamente gratuito que se expandirá conforme avancen los meses. **De lanzamiento tendremos únicamente la parte del conflicto que engloba a Europa entre británicos y alemanes**, al igual que en la campaña. En el futuro llegarán los otros grandes escenarios bélicos en forma de mapas, facciones, equipamiento y nuevos capítulos para el modo Historias de Guerra. Lo cierto es que el futuro pinta ilusionante. Está en manos de DICE no perder el rumbo a la hora de enfrentarse a los plazos del contenido adicional si no quieren perder fuelle entre su comunidad. Ah, un apunte final: **que vivan las mujeres.** ■

Conflicto a gran escala

—

El modo Grandes Operaciones nos llevará a una larga partida entre tres días de conflicto real. Se estima que su duración sea de hora y cuarto por sesión.







OCHO PRIMEROS PASOS HACIA OCTOPATH TRAVELER

por Marta García Villar

La apuesta más original de Square Enix en su entrega exclusiva para Nintendo Switch viene de manos de la colaboración con Acquire y con la consolidación de una nueva generación de desarrolladores que parece tomar el relevo del JRPG más clásico en la compañía. Cuando ocho desconocidos se cruzan con distintas cargas a sus espaldas, *Octopath Traveler* se afana en recordar que existe una tenebrosa diferencia entre aquellos que viajan para huir y aquellos que lo hacen para buscar, aunque ambas sendas acaben confluyendo en un «encontrar». A pesar de que unos pies escojan bailar y unas manos empuñar una espada, la pregunta es la misma para un corazón intranquilo. **Y la respuesta, siempre, es el viaje.**

Julio de 2018



UN FUTURO DONDE EL HADA ECHÓ A VOLAR

Tras su trabajo en la saga *Bravely*, Tomoya Asano y Masashi Takahashi encabezan la producción de un juego que hereda muchos elementos característicos de las raíces del JRPG por turnos. Asimismo, el debut de Keisuke Miyauchi como director se complementa con el talento de un equipo de profesionales rebosantes de juventud e inspirados por hitos clásicos como *Suikoden*, *SaGa* y *Final Fantasy*. Todos juntos unen fuerzas para convertir a *Octopath Traveler* en un título único que apela con fuerza a la nostalgia.

Lo que se anunció como un proyecto que dejó una impactante demo en otoño de 2017 y otra a modo de prólogo en libertad en los albores del verano de 2018 ha recorrido un camino desde que Asano y Takahashi de Square Enix se aliaran con Acquire. Esta desarrolladora afincada en Tokio y principalmente conocida tanto por la serie *Tenchu* como por el título de culto de estrategia *What did I Do to Deserve This, My Lord?* (2007) dio respuesta a la inquietud de los productores a la hora de pensar en un fastuoso *pixel art* que **se beneficiara de la tecnología más moderna**. Asimismo, las aportaciones de la comunidad de jugadores después de probar la primera demo fueron también tan valoradas como útiles. Entre ellas se encontraban desde apreciaciones sobre la oscuridad de los escenarios hasta la fluidez y lentitud de ▸



movimiento de los personajes, **mejoras que el equipo incluyó** con una modestia y un agradecimiento representativos del interés que en sus miembros despertaba la idea de obtener **el mejor resultado posible**.

La influencia de *Bravely Default: Where the Fairy Flies* (2012) y *Bravely Second: End Layer* (2015) predomina en una estética y ambientación general de corte medieval, así como en la dirección de una banda sonora donde los *leitmotifs* **resultan indispensables** a la hora de caracterizar a los protagonistas. Al fin y al cabo, *Octopath Traveler* destaca por tratarse de un juego de personajes donde la colectividad de un grupo no esconde el conflicto del propio individuo, donde **no existe un líder**, sino historias paralelas en equilibrio. Este concepto no tiene que resultarle muy ajeno al productor Tomoya Asano, quien se inició en Enix en 2001 como asistente de producción de *Grandia Xtreme* (2002) antes de pasar a formar parte del joven equipo de producción para títulos de renombre de Square Enix que abogaban por esta configuración coral del grupo protagonista, como el *remake* de *Final Fantasy III* (2006) y *Final Fantasy: The 4 Heroes of Light* (2009). De hecho, este último título de Nintendo DS fue considerado por parte del propio productor como **el antecesor** del citado *Bravely Default*, secuela espiritual y heredero de muchos de los emblemas de las entregas clásicas de *Final Fantasy*, como el sistema de trabajos, para que los aficionados a la mítica serie de Square no se sintieran alejados de la misma con una nueva saga.

COLOR MÁS ALLÁ DE LOS CAMINOS

Las líneas estéticas generales de *Octopath Traveler* fueron muy medidas en numerosas opciones gráficas que contemplaban desde la saturación hasta los tonos y la profundidad de los planos, así como el efecto realista del agua o el brillo diamantino de la nieve y la arena. Mientras que los personajes se configuraron con *sprites* en 2D en oposición a los sobredimensionados enemigos al más puro estilo de las seis primeras entregas de *Final Fantasy*, los fondos eran enteramente en 3D para dar forma al denominado estilo «2D-HD», estandarte de un título que **hace un uso excelente de filtros** y acabados gráficos que unifican ambos estilos más allá del tiempo.

El diseño de personajes y escenarios en *Bravely Default* y *Bravely Second* fue obra de todo un veterano en Square y uno de los más reputados ilustradores de *Final Fantasy*, **Akihiko Yoshida**. Este artista, responsable del rostro del mundo de Eoerza en *Final Fantasy XIV: A*

Realm Reborn y *Heavensward*, y de Ivalice en gran parte de los títulos de la saga *Final Fantasy Tactics* y *Final Fantasy XII* (2006), se ha ganado un nombre ligado a una trayectoria encomiable **también por el diseño artístico de hitos del género** como el mítico exponente de *Vagrant Story* (2000) o el recientemente aclamado y laureado *Nier: Automata* (2017). Sin embargo, desde 2014, el artista compatibiliza estos trabajos con su puesto como **director de la compañía CyDesignation**, lo que le aleja de la posibilidad de hacerse cargo de tantos trabajos artísticos como en el caso de *Octopath Traveler*. Así, siguiendo su estela y claramente influidos por Yoshida hasta el punto de que no pocos aficionados le hayan atribuido erróneamente su firma, la joven artista Miika Iizuka y el diseñador de monstruos de *Bravely Default*, Naoki Ikushima, **toman el relevo** para el diseño de los ocho rostros aventureros en esta última aventura de Square Enix, lo cual les hace responsables de uno de los aspectos más definitorios del título, el de **resaltar el alma y la personalidad** de cada uno de los personajes.

De un precedente como Akihiko Yoshida, Iizuka e Ikushima comparten el uso de **una paleta de colores sin saturación** que parece nutrirse de un entorno ceniciento, algo que casa con una ambientación cruda y realista en un medievo que no ignora las tragedias de la muerte y el sacrificio por la supervivencia del mismo modo que no niega la existencia de la magia y los cultos místicos. Dicha falta de saturación, así como la variada densidad de color en los *tilesets* trataban de responder a **un equilibrio gráfico** que pudiera casar con la ambición de dotar al juego de la citada apariencia híbrida de *pixel art* 2D en alta calidad, aspecto que se aprecia principalmente en detalles de iluminación y fotorrealismo. Es preciso resaltar que estos matices de color también varían narrativamente en función del personaje y del entorno que rodea a cada uno, ya que, desde la plomiza oscuridad de los barrios del placer de Nocturnia hasta la luminosa catedral de la Orden de la Llama Sagrada existe una **diferencia de luz y brillo** tan acusada como la que separa el crudo tormento de la bailarina Primrose en busca de venganza y la generosa asunción de responsabilidad sacrificada de la sacerdotisa Ophilia para honrar a su familia.

Por su parte, el uso del color de la indumentaria de los personajes funciona también como elemento caracterizador de sus distintas circunstancias y profesiones. No en vano, el guerrero Olberic hace gala del regio pero raído **uniforme azul** de su antigua Orden, mientras que la bailarina Primrose, asociada a la seducción, lleva una indumentaria

"NO IGNORA LAS TRAGEDIAS DE LA MUERTE Y EL SACRIFICIO"

de **un vivo color rojo fuego**. Alfyn, como boticario responsable del cuidado y la salud de los demás, lleva en su diseño **colores verdes**, mientras que el ladrón Therion se caracteriza entre **ropajes oscuros**, al igual que Cyrus, misterioso e introvertido erudito conocedor de magia negra. Por su parte, en un claro contraste, destaca **el blanco** de Tressa y Ophilia, representadas como los miembros más **inocentes y puros** del grupo, para finalmente resaltar los tonos grises y **marrones** de una cazadora como H'aanit, líder de bestias y experta en sobrevivir en los bosques. Nada parece quedar al azar en el cuidado de la caracterización de unos personajes cuyas sendas individuales **realzan la propia filosofía y planteamiento del juego.**

OCHO CORAZONES AL UNÍSONO

Si el apartado gráfico es un elemento más para perfilar la esencia espiritual de *Octopath Traveler* la guinda que corona un cuento de sendas entrelazadas la pone una banda sonora a cargo de un joven Yasunori Nishiki, quien inició su trayectoria profesional junto a Konami en uno de sus juegos de arcade *Quiz Magic Academy VII* (2010) además de que trabajó en los arreglos de la banda sonora de *Terra Battle 2* (2017) **junto al compositor Nobuo Uematsu**. Con este último también compartió esfuerzo y talento en la banda sonora de la serie de animación que adaptaba el juego de Cygames, *Granblue Fantasy* (2017), por lo que parece que el tiempo compartido con el progenitor sinfónico de la serie *Final Fantasy* **pudo haberle inspirado** a desarrollar una sensibilidad especial que, al igual que el compositor de Kōchi, cristaliza en piezas musicales tremendamente versátiles. Al poco de haber rozado la treintena y con la influencia de los RPGs más clásicos como aura inspiradora de su juventud, Nishiki se propuso para el proyecto una banda sonora que fuera capaz de **reavivar la infancia de su generación** con la emoción por vivir aventuras sin límites, sin por ello caer en emular los aires del pasado. Para ello, se concentró en un dinamismo apasionado que da rostro a distintos paisajes y personajes con un cuidado que se percibe incluso en la utilización de instrumentos musicales específicos para representar a cada uno de los ocho viajeros, recurso que ya utilizó Revo en la banda sonora de *Bravely Default* y que hace pensar en **la implicación de los productores** en todos y cada unos de los aspectos de este juego. Por ejemplo, la bailarina Primrose, que protagoniza una de las premisas más impactantes y duras del juego, sostiene un tema en **un llanto de violín** con tintes



exóticos, mientras que el tema del boticario Alfyn se ve seducido por el liderazgo del saxofón, el de la sacerdotisa Ophilia es resaltado en su candidez por la flauta y el de la cazadora H'aanit, por un solo de piano.

Ocho personajes que quedan, así, trazados desde su diseño con variados colores e indumentarias hasta la instrumentación de sus respectivos motivos musicales. En un mundo de conspiraciones e intrigas donde se llega a afirmar que **la bondad puede ser la perdición de un alma** o que el conocimiento es un arma de poder, esos ocho viajeros hacen frente a sus conflictos personales para dibujar sus caminos poco a poco partiendo del orden que el jugador estime oportuno, ya sea de manera simultánea o independiente. De esta manera, *Octopath Traveler* se trata de una **auténtica historia coral** que hace gala de un pulcro y minucioso trabajo por parte de un joven equipo que no ha descuidado ni las apreciaciones de los jugadores ni un sistema de batalla que no pretende innovar, sino **dinamizar un componente estratégico** de turnos en función de la utilización de comandos de «Impulso» y «Ruptura de guardia» de los enemigos. A Keisuke Miyauchi, el director del juego, le fue expresamente encargado por parte de Asano y Takahashi que el sistema de batalla fuera **fácilmente disfrutable**, incluso aunque no fuera especialmente novedoso, algo que el artista de escenarios de *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes* (2014) agradeció especialmente en un debut de dirección más enfocado a **garantizar una experiencia memorable** y nostálgica gracias a un sencillo encanto centrado en el alma de los personajes y en los pequeños detalles que los caracterizan.

De esta forma, el principal componente innovador de *Octopath Traveler* no reside, ni por asomo, en su sistema de combate, sino **en la configuración de la ruta** que el jugador es libre de elegir y en las acciones individuales que pue-



"SU SENCILLO ENCANTO SE CENTRA EN EL ALMA DE LOS PERSONAJES"

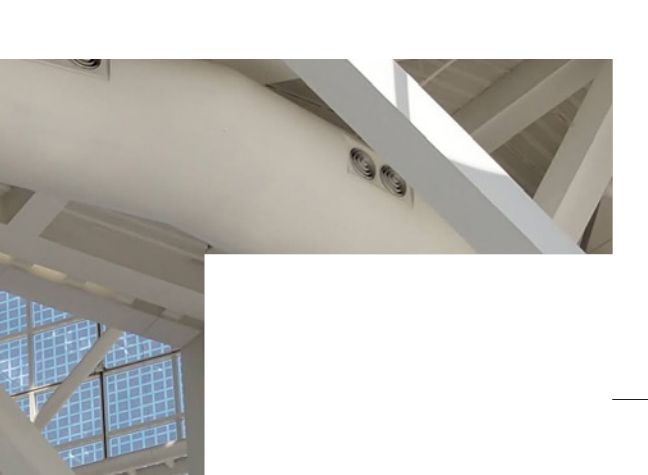


"LA VIDA ES UNA RED QUE NOS CONECTA A TODOS"

de realizar con sus personajes y que dependen de su oficio característico. El viaje se presenta como el principal motivo del juego en **un símil filosófico de avance y renovación**, no tanto por el asentamiento de un equipo bajo una causa impuesta, sino en un intercambio mutuo de lazos que se van anudando hasta desembocar en objetivos comunes. Así, el grupo de JRPG clásico y prototípico conformado alrededor de un líder elegido **se torna diferente** mostrando los **conflictos**, **sueños** y **habilidades** particulares de ocho protagonistas en una orquesta equilibrada que no cuenta con una figura que destaque sobre el resto. Tras solo unas horas de juego, no son pocos los jugadores que se han visto encandilados con esta propuesta narrativa, con su aura de recuerdos de infancia y sus **intrincados laberintos personales**, jugadores que han podido apreciar los vientos de cambio en un joven equipo rebosante de buenas intenciones y mejores ideas. A muchos de nosotros, como jugadores y como seres humanos, quizá nos hayan dicho alguna vez que **viajar siempre es la respuesta** a cualquier pregunta que podamos formular o que no hay más que dar unos pasos y que el resto de lo que acontezca ya vendrá solo. Quizá nos hayan dicho que en los caminos siempre hallaríamos a otros caminantes y que **la vida es una red que nos conecta a todos**, o que incluso puede ser un viaje. Quizá es verdad que para toda pregunta solo haya una misma respuesta... **o tal vez ocho**. ■



IMAGEN: FAYERWAYER



EL E3 DESDE DENTRO
LA FÁBRICA DE VIDEOJUEGOS DE CHOCOLATE

por Diego González

Como cantase Gene Wilder: «Ven conmigo y estarás en un lugar de pura imaginación». Asi presentaba con una canción las maravillas de la Fábrica de Chocolate a los visitantes de su propia factoría de sueños en la película *Un Mundo de Fantasía* (1971). Con el tema musical *Pure Imagination*, rescatado este mismo 2018 con una versión modernizada para la cinta *Ready Player One*, dejaba volar los sueños de los niños allí presentes. Esa misma sensación de ilusión desatada es la que cada año viven los aficionados a los videojuegos con la feria más importante del sector, el Electronic Entertainment Expo, el E3.

Julio de 2018

LA FÁBRICA DE SUEÑOS

Como si de un viaje de película se tratase, el E3 es el destino de fantasía de todo aficionado a los videojuegos.

Esta pasión se dedican a venderla las compañías en Los Ángeles durante los días que duran las conferencias a gente de todo el mundo y en las exposiciones del propio evento a los periodistas presentes. Durante casi una semana **se da alas al amor por los videojuegos**, un cariño que en ocasiones lleva a un desencanto cuando lo presentado no se transforma en realidad o tarda más de la cuenta en llegar.

Nada de ello juega en contra de las emociones de un anuncio largo tiempo deseado u otro que ni siquiera se esperase. Tampoco de ver por primera vez un juego en movimiento. El E3 marca la actualidad anual de los videojuegos y tanto prensa como aficionados saben darle la importancia que merece. Precisamente para los jugadores, cuya vida laboral no tenga relación con los videojuegos, el poder acudir al E3 **es una fantasía** que desde el año pasado pasó a ser factible, cuando se decidió poner entradas a la venta del público y dejó de ser una experiencia exclusiva para los medios de comunicación. La Navidad de los jugadores disponible para todo el mundo.

Así, este año han podido probar juegos con tan buena pinta como (entre muchos otros) *Resident Evil 2 Remake*, *Assassin's Creed Odyssey*, *Shadow of the Tomb Raider* o incluso *Anthem*, si acudieron al EA Play, el evento propio de Electronic Arts que aprovecha el abanico del E3 para celebrar su propia presentación y exposición sin las restricciones del Convention Center.

Para endulzar estas demostraciones y hacer más ligeras las interminables filas de espera, cada compañía tiene sus propios trucos que tratan de casar de la mejor manera posible con la temática de cada título. ▶



El espectáculo al servicio del videojuego
—
El Centro de Convenciones de Los Ángeles se viste con luces y neones para celebrar la feria de ocio electrónico más importante de Occidente.


IMAGEN: DIEGO GONZÁLEZ

"EL E3 ES UNA GRAN FIESTA QUE CADA COMPAÑÍA CELEBRA A SU MODO"

¿Vas a regresar al clásico de miedo de Capcom? Prueba a pasar por esta casa de terror *adhoc* para entrar en calor. Nada mejor que regalar un casco romano a quienes hacen cola para probar **la mudanza del credo de asesinos a la antigua Grecia.** Si descubrir los secretos de una tumba olvidada es lo tuyo, ahí está la mismísima Lara Croft para ayudar y posar en alguna foto. En el caso del nuevo título espacial de BioWare, un póster de regalo como recompensa. Eso sí, al azar entre distintos modelos, para no perder las costumbres de las *loot boxes*.

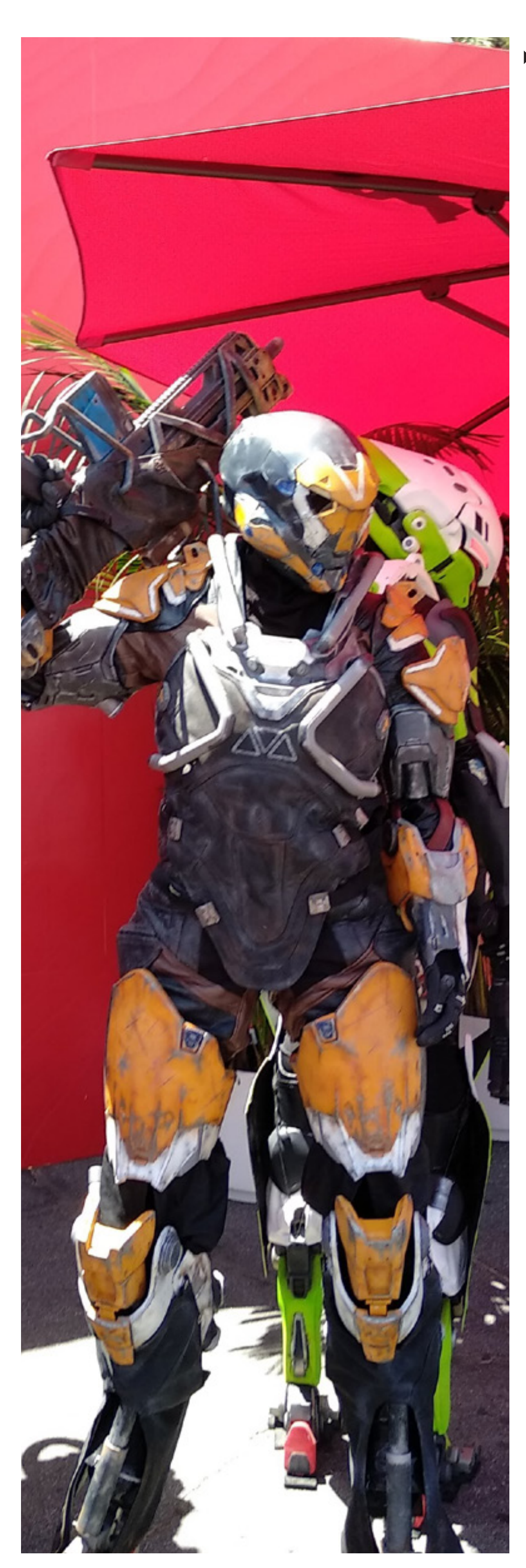
Fuera de bromas, el E3 2018 ha sorprendido para bien sabiendo dar **protagonismo a los juegos**, de manera variada y para todos los gustos. Ver las oficinas angelinas de Square Enix nada más salir del aeropuerto era un buen presagio. Y de hecho, un título tan ansiado como *Kingdom Hearts III* cerca estuvo de tener un tráiler personalizado para cada espectador.

Además de dar el testigo al producto en sí, se han desterrado las políticas abusivas en su mayoría y pocos han anunciado de primeras un pase de temporada. Tampoco se han hecho tediosas recopilaciones de datos de ventas ni excesivas sacadas de pecho.

El mejor ejemplo de la metralleta de títulos que ha sido esta edición fue el de Microsoft. Con una plantilla de títulos multiplataforma y otros tantos exclusivos, los de Redmond **se ganaron el aplauso** del Microsoft Theatre por prometer precisamente lo que le hacía falta, juegos. Y fue más allá con el anuncio de la adquisición y creación de hasta cinco estudios de desarrollo, destacando entre ellos Ninja Theory. Una apuesta que señalaba al futuro y que sonaba a los espectadores como la primera llamada a la puerta de la próxima generación.

A ese `toc, toc´ se sumó Bethesda con los anuncios de *The Elder Scrolls VI* y *Starfield*. Dos juegos que se harán esperar y que apuntan al menos a ser intergeneracionales. Esto supuso una novedad en la estrategia de los padres adoptivos de *Fallout*, acostumbrados **al corto plazo** y a los que las filtraciones no terminaron de aguar la fiesta que es su conferencia. Y si no que se lo digan a *Rage 2* y a su campaña de márketing adaptada.

Porque el E3 es también una celebración y si Bethesda toca a ritmo de rock, Ubisoft mete a Shigeru Miyamoto, una motocicleta y un desfile con un panda incluido en el mismo escenario. Y que te pase al lado un oso bailando es algo que traumatiza de por vida. Casi consiguen hacerte olvidar los juegos hasta que llega



Beyond Good & Evil 2 para volver a desear tener un mando entre las manos. Fue la compañía francesa la que dio inicio a la edición de este año con otra filtración, la del nuevo *Assassin's Creed*, el pistoletazo de salida anual de cada E3.

La música y los fuegos de artificio son un clásico a la hora de vender los juegos y es ahí donde el periodista **debe saber distinguir el producto del resto**. «Tubitos de luz», que diría Lisa Simpson, lamentando que «los efectos visuales van contra las normas». El espectáculo, lejos de ser algo negativo, es de agradecer porque las conferencias dejaron de ser hace tiempo simples presentaciones para adaptarse y ser capaces de entretener a todos los espectadores. Otra muestra más de que el E3 **es de todos**, no solo de la prensa.

El que mejor se movió sobre esa fina cuerda entre *show* e información fue Sony, que supo hacer de su conferencia **una experiencia que los asistentes recordarán siempre**. Tras estar un tiempo esperando en una carpa entre bebidas y aperitivos, abrieron las puertas de un pasillo que empezaba a dar pistas de lo que vendría a continuación.

Sonidos de viento golpeando ramas, cuervos sobre la cabeza y madera crujiendo iban metiendo en ambiente. Así hasta llegar a una sala enorme que parecía un salón abandonado o preparado para un extraño baile de fin de curso con lúgubres lámparas de velas colgado del techo. Sólo los bancos al final de la habitación convertían aquello en una Iglesia.

«Espera, ¿tenemos que estar de pie durante la conferencia?», se preguntaban los periodistas. Un interrogante que silenció **Gustavo Santaolalla** interpretando uno de los temas de *The Last of Us*, previo al primer *gameplay* de su segunda parte, que también supo demostrar cómo está evolucionando el medio con el beso más creíble de su historia, el protagonizado entre Ellie y Dina. Tanto este anuncio como el cambio de perspectiva en *Gears 5*, que sustituye al marine ciclado de turno por una mujer, fueron dos de los más relevantes puñetazos sobre la mesa de la industria, que está ampliando sus miras.

PlayStation siguió la tónica a continuación con nueva sala, ya con asientos, y ambientación, la del Japón feudal, tan de moda en este 2018. Allí, más secuencias de juego de sus distintas novedades, alejándose de la simple aunque asombrosa secuencia cinemática, que dependiendo de la compañía puede ser más falsa que

"EL ESPECTÁCULO DEMUESTRA QUE EL E3 ES DE TODOS"

"SE HAN DESTERRADO POR FIN ESAS PRÁCTICAS ABUSIVAS DE LOS PASES DE TEMPORADA"

Lluvia de títulos

—

Este año, las compañías han decidido apostar por anuncios sólidos de títulos que llegarán próximamente.

una moneda de chocolate de la fabrica de la película. Y para terminar, una velada nocturna donde conocer a los jefazos de Sony.

La abundancia de juegos durante la feria **significó un volumen de trabajo extra** para los periodistas, a los que el cansancio y las ojeras se iban haciendo más grandes con el paso de los días. Al menos no tuvieron que escuchar demasiado eso de *battle royale*, como muchos se temían. No quita ello que *Fortnite*, el fenómeno de moda, tuviera uno de los lugares más espectaculares del recinto, con todo tipo de productos y decoración dedicada. Y hablando de desaparecidos, tampoco suena ya eso de «contenido exclusivo» para un sistema u otro ni aquello de «primero» en una consola.

Y ,de hecho, no todos los juegos enseñan sus mejores cartas durante las conferencias. El más claro ejemplo ha sido *Cyberpunk 2077*, quizás el título más destacado de este E3. Su jugabilidad mostrada a puerta cerrada **es ese paso más que los videojuegos dan cada cierto tiempo** para seguir empujando hacia adelante.

El E3 sirve también para demostrar el **buen rollo entre los distintos medios españoles**, que en muchos casos va más allá de la cordialidad entre colegas y se manifiesta en amistad con la competencia. Para los medios de comunicación la feria se transforma en un *Tetris* en forma de agenda, que puede dar alguna sorpresa incluso durante el propio evento. De una entrevista aquí a una presentación en la otra punta, pasando por probar la nueva demo de algún juego de camino. Lo de comer mejor dejarlo para la vuelta.





De un lado para otro, **esquivando a las multitudes**. Pensando que quizás sería más sencillo reunir las Gemas del Infinito y eliminar a la mitad de los asistentes. Claro que Los Vengadores y su nuevo juego no hicieron acto de presencia. Mientras, tocaba usar todos los regates aprendidos durante años, ya fuese en *Pro Evolution Soccer*, o en la comisaría de *Resident Evil*, eludiendo zombies.

Y eso ocurre en el sentido más literal posible. Los muertos vivientes son un clásico de los *cosplay* presentes en Los Ángeles. Y alguno con forma de niña puede llegar a asustar, si se para detrás de uno y este se da la vuelta sin haberse percatado de su presencia (culpable).

Claro que, afortunadamente, no es lo único que alguien puede encontrar allí. Con un poco de suerte, o si sabes donde buscar, puedes conocer a la voz de un icono como Mario, un 2x1 de Aloy y Chloe Price o Ellie. Todos ellos **dispuestos a compartir algo de su tiempo** y una sonrisa.

Caso similar el de los propios creadores, ya sea Reggie Fils-Aimé, Neil Druckman o Sam Lake. Ellos están allí supervisando presentaciones, enseñando novedades e incluso ofreciendo entrevistas. Muchas de ellas con un guion prefabricado. Esa puerta semicerrada deja una ventana entreabierta. Es probable que el director de doblaje del juego que encuentras al salir de la sesión de preguntas cuente más del juego que el propio entrevistado, y a un nivel más profundo y personal.

Esto es algo que hizo grande al E3 en su día, según los veteranos. Las figuras más mediáticas y representativas están ahora más protegidas. La exposición de su trabajo y creciente

"DURANTE UNA SEMANA, SE DA ALAS AL AMOR POR LOS VIDEOJUEGOS"

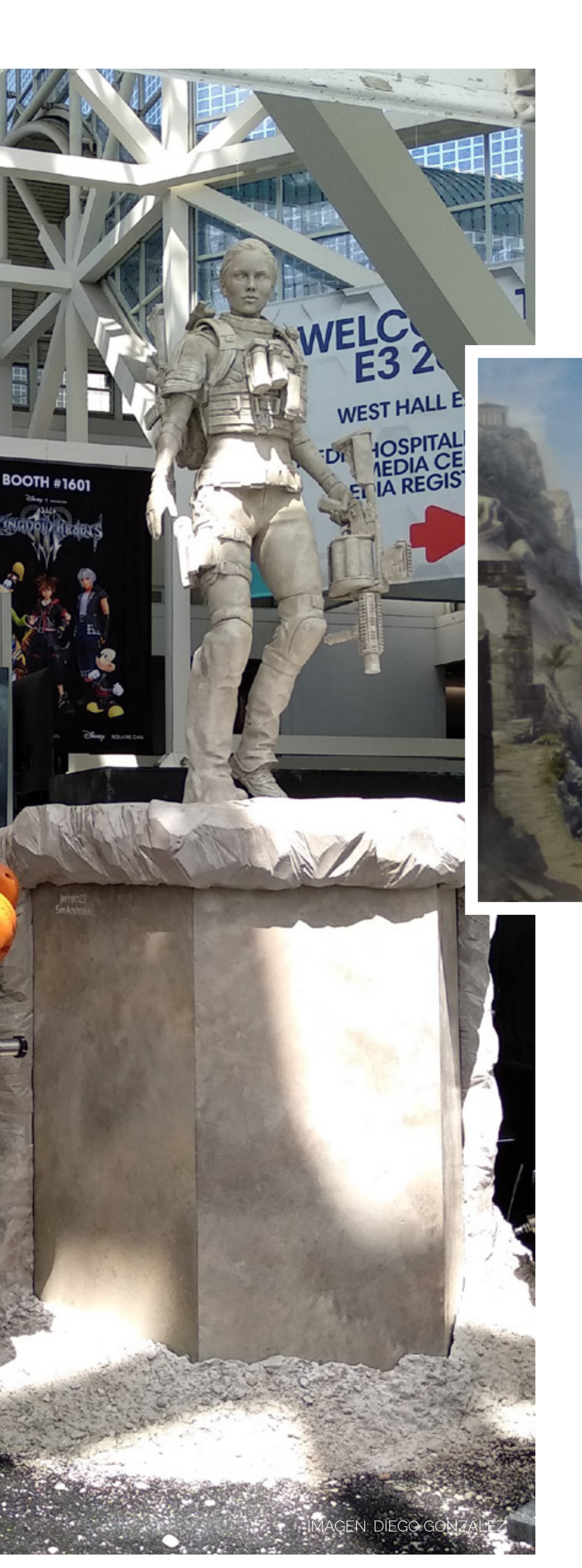


IMAGEN: DIEGO GONZÁLEZ

importancia tiene esas consecuencias. Por ello su trabajo en el E3 **se ha vuelto más reprimido**, lo que no resta para poderles ver disfrutando de algo de la magia del evento.

Al final, ellos también fueron aficionados y la pasión es lo que les mueve y lo que une a la industria, a la prensa y a los aficionados. Y estos no entienden de audiencias concretas, siendo un ocio que cada vez se vuelve más amplio. Es por ello que medidas como el Adaptive Controller de Microsoft, que se enseñó a la prensa en persona durante el E3, son tan importantes. Paseando por el Convention Center había gente de todo el mundo, de distintas orientaciones o creencias pero con un sentimiento común. Algunos de ellos con movilidad limitada, y hacia los que las compañías deberían mirar más de aquí en adelante.

Esa es una de las peticiones que quedan para próximos años, más allá de juegos ausentes. Porque como diría Willy Wonka antes de cantar mostrando las maravillas de sus productos, como si fuera una conferencia de la feria: «Aguanta la respiración, pide un deseo, cuenta hasta (E)3». La mayor feria de los videojuegos está ahí para cumplirlo. ■

DIME DÓNDE VIVES Y TE DIRÉ QUIÉN ERES, MARIO

por Adrián Suárez

Desde *Super Mario Bros* a *Super Mario Galaxy*, las aventuras del fontanero siempre han estado estructuradas en torno a un viaje. De saltar por un reino en NES a recorrer todo un mundo en *World* para acabar surcando la galaxia en *Galaxy,* sus juegos siempre han tenido este mismo *leitmotiv*; incluso cuando se toma unas vacaciones en Isla Delfino, también ahí existe un viaje implícito. Este periplo ha sido analizado **en multitud de ocasiones**, especialmente en libros como *Sobre Mario: de fontanero a leyenda 1981 – 1996*, *The Anatomy of Super Mario Bros.* o *Super Mario Bros. 3* de la colección Boss Fight Books, pero no se ha estudiado tanto de dónde parte el héroe y a dónde llega. De estas cuestiones, la que *a priori* resulta más interesante es la del punto desde el que se sale, porque eso es la casa de uno, y el hogar define a la persona que lo habita.

Julio de 2018



IMAGEN: NINTENDO

DE FONTANERO A LEYENDA

LOS MIL Y UN VIAJES DE MARIO



Con esta premisa, empecemos por *Super Mario Bros.* para lograr comprender qué nos quiere decir Miyamoto de sus personajes a través de los lugares en los que se despiertan y se acuestan.

En el nivel 1-1 de uno de los títulos fundamentales de nuestro medio, Mario cobra vida en un espacio en el que no se ve la casa de la que parte, a su espalda solo hay un área vacía azul. De esa manera **se genera una incertidumbre** en el jugador, se le priva de un lugar seguro al que aferrarse, al que volver si algo sale mal y que, por faltarle, tiene que encontrar. Cuando se alcanza el final del nivel llegamos a él, cambia la música por una de celebración, se baja una bandera y descansamos. De aquí en adelante, siempre partiremos de un castillo y hacia otro, de una casa improvisada a la siguiente.

Pero, ¿qué puede significar en realidad este primer hogar al que llegamos? ¿Por qué se presenta en este punto y no en otro? Lo hace porque la primera fase del juego **no es otra cosa que un tutorial** para que aprendamos cómo jugar con Mario. Una vez que lo logramos nos sentimos seguros. El dominio de las mecánicas es nuestro hogar.

La cuestión que tratamos en este artículo se aborda con un cariño soberano en *Super Mario World*, pero no para explicarnos quién es Mario o cómo hemos de entenderlo a través de los mandos, sino quién es Yoshi. Antes de sumergirnos de lleno en ese asunto tenemos que comprender cómo Miyamoto entiende la narración en sus obras. A Shigeru **le tiene sin cuidado contar una historia sólida** en sus videojuegos, pero sí que quiere que exista una fuerte coherencia, es decir, que lo que se vea en pantalla tenga sentido y sirva para reforzar lo fundamental: el disfrute de las mecánicas, del salto, de la carrera y de la comprensión de su personaje.

Sabiendo esto, ahora sí, nos preguntamos: ¿cómo emplea Shigeru Miyamoto los hogares para colaborar en la narración de su relato? O

"LO FUNDAMENTAL ES EL DISFRUTE DE LAS MECÁNICAS, DEL SALTO, DE LA CARRERA Y DE LA COMPRENSIÓN DE MARIO"

siendo más concretos: ¿cómo se usa para presentarnos a Yoshi? En primera instancia nos enseña su casa en el mapa general de juego, accesible y a nuestro lado al empezar la partida. Al entrar, nos topamos con una chimenea aún crepitando, que indica que su propietario se ha ido corriendo, el buzón con su nombre y un bloque que contiene la nota que nos deja para que comprendamos qué le ha ocurrido.

Lo divertido de este hogar, además de estas sugerencias, es lo que está en el techo: cuatro pequeños pájaros de cuatro colores que no son al azar. Cada uno se corresponde con uno de los interruptores que pulsaremos para abrir nuevas zonas en el mapa; si encontramos los palacios en los que se esconden, claro. De esta manera **se nos adelantan los secretos del juego**, que podremos 'volar' libres si damos con ellos y la trama principal: ayudar a Yoshi contra los invasores que han atacado su isla y que él se ha apurado a combatir antes de nuestra llegada.

Más adelante, localizaremos al dinosaurio preso en un huevo, confirmándonos que se marchó de su casa con prisa. Así, se consigue que conozcamos al dinosaurio y a la trama del juego a través del hogar.

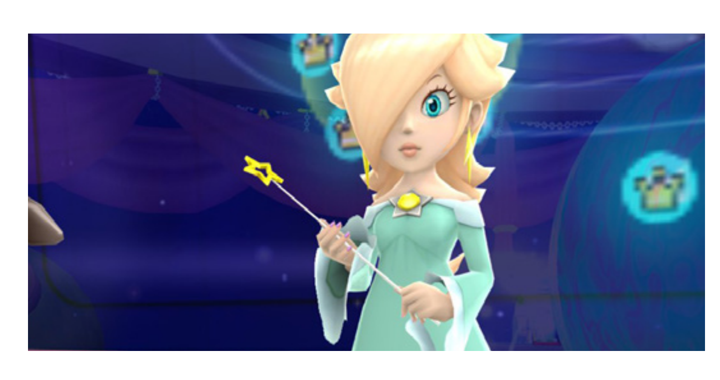
Un caso paradigmático de este tema es el castillo de Peach al que llegamos en *Super Mario 64*. Aquí se usa esta construcción para hablar de una invasión, de la transformación destructora del hogar de alguien a causa de las garras de un terrible villano. Esta idea ya se trabaja en *Super Mario Bros. 3*, pues el mapamundi que recorremos está conformado por pequeñas fases que tenemos que reconquistar, una a una, hasta que salvamos los distintos reinos. En el juego de Nintendo 64 hemos de recuperar para la causa las distintas habitaciones del palacio, contaminadas por los cuadros que sirven como entrada a cada fase.

Si volvemos durante un instante a *Super Mario World*, recordaremos que el juego no empieza en la propia casa de Yoshi, nosotros elegimos entrar en ella. Mario aparece en el mapamundi gozando de **un libre albedrío** tal que puede decir no visitarla y seguir avanzando. Esa misma idea se extiende a *Super Mario 64*. Este tampoco comienza dentro de la casa de Peach, lo hace fuera de ella, en el jardín de la entrada y en dónde también gozamos de libre albedrío para saltar, brincar y aprender los controles.

Es aquí cuando el juego nos habla sin palabras de la gran princesa Peach, pues su silueta aparece dibujada en toda su majestuosidad en la vidriera de la entrada como parte de un inmenso castillo. Y como hacíamos en *Super Mario Bros.*, solo entramos en él cuando hemos superado el tutorial de *Super Mario 64*, condensado en esta ocasión en esta pequeña área.

Nada más acceder a él, la voz de Bowser nos recuerda que está tomado por el tirano, dato que nos confirma Toad. De esta forma completamos la información que nos faltaba de la princesa, pues se nos explica su cualidad más destacada: ser la eterna cautiva de Bowser.

Estela, la reina de la galaxia
—
Estela, parte fundamental de *Super Mario Galaxy*, constituye uno de los mejores personajes femeninos jamás creados por Nintendo.



Aunque el ejercicio de diseño de la casa de Yoshi y de Peach sean sensacionales, mi favorito siempre será el de *Super Mario Odyssey*, uno de los más perfectos títulos de la desarrolladora que jamás se han hecho. El amor del fontanero por la princesa en los primeros títulos de NES y SNES siempre me ha parecido **adolescente, apresurado e infantilmente idealizado**. No es un cariño maduro, responsable y esforzado, lo que afecta irremediablemente a la construcción del hogar. *Super Mario Galaxy* nos presenta a Estela, uno de los personajes femeninos más interesantes de toda la producción de Nintendo.

Tras un primer enfrentamiento contra Bowser, Mario acaba viviendo con ella en el Planetarium del Cometa, una nave en la que viven los destellos o lumas, una obvia metáfora de los hijos de la princesa rubia. El personaje de Miyamoto viaja una y otra vez desde este, su hogar en el juego, para cumplir con las distintas misiones que se resuelven en los planetas que conforman esta aventura

Para entender de lo que voy a hablar a continuación hay que comprender lo que es un *salaryman*. Este término se usa para definir a los trabajadores de bajo rango de las empresas japonesas. Para que tengáis una visión clara de lo que es, pensad en el padre de Shin-Chan. Los *salaryman* son un estereotipo cultural y, sí, machista, muy arraigado en Japón y que sirve para definir al Mario de *Galaxy*. Él trabaja duro, sin descanso y regresa con su salario a los brazos de Estela, en quien encuentra cobijo al lado de sus hijos. Es interesante comprender cómo la propia idea de lo que es un hogar para Miyamoto **evoluciona juego a juego** a medida que él mismo va creciendo, haciéndose padre y formando un hogar en la vida real.

Para rematar este pequeño viaje por los lugares en los que han vivido Mario y sus amigos, detengámonos en *Super Mario Odyssey*. He de reconocer que no es, ni de lejos, mi *Super Mario* favorito, pero sí que me parece destacable cómo funciona la nave con la que realiza su odisea en el contexto que manejamos aquí. La gracia de este capitulo es la personalización que se le entrega al jugador, la libertad y cómo, a medida que jugamos, aparecen nuevos retos menos ▸

Aprender antes de entrar
—
En *Super Mario 64*, el jugador goza de libertad absoluta en el jardín que rodea al castillo de Peach. Es uno de los tutoriales por excelencia.



guiados por esa coherencia de los primeros *Super Mario*. Todo esto se consigue gracias a unas mecánicas de juego que son **poco rigurosas,** a propósito, dejándonos trastear con ellas para saltar más alto de lo que parece en un principio. *Odyssey* es puro *arcade*.

Este nuevo Mario necesita también una nueva casa acorde a él. Es por ello por lo que la posibilidad de decorarla con elementos que encontramos en nuestros viajes no es baladí, porque esta customización nos habla de **un Mario personalizable con mecánicas también adaptables a nuestras necesidades** autoimpuestas de reto. De nuevo, comprendiendo cómo vive el héroe, comprendemos el juego que estudiamos.

Con este artículo no espero sentar cátedra y afirmar que los hogares de la serie *Super Mario* estén diseñados con los fines que aquí describo, pero sí deseo que os anime a comprender mejor la manera de trabajar de Miyamoto y de su equipo. Ellos no plantean nunca historias elaboradas, no les interesa definir las motivaciones y los egos de sus personajes, pero sí que cuidan al máximo algo: **la coherencia.** Ellos quieren que comprendamos con quiénes estamos jugando a través de la alianza de las mecánicas de juego, de las dinámicas que se activan con ellas y de las pequeñas pinceladas de narración que se permiten trazar, aquí y allá, en escenarios, en los monstruos que abatimos y, por supuesto, en los hogares que Mario, Peach y Yoshi habitan.

"ODYSSEY NOS MUESTRA UN MARIO PERSONALIZABLE"





SOLOS CONTRA EL SISTEMA

por Juan Carlos Saloz

Ya lo dijo **George Orwell**: «¿Una visión sobre el futuro? Imagina una bota estampándose en una cara humana eternamente». Con el particular optimismo que emana de una de sus citas más características, el escritor y periodista británico **compuso una veintena de obras que viraron desde el ensayo hasta la crónica periodística**, pasando, por supuesto, por la mayor ficción distópica de la historia: *1984*. Después de vivir de primera mano la Guerra Civil Española, el Imperialismo Británico y, sobre todo, la Segunda Guerra Mundial, Orwell vio claro el porvenir que le esperaba al hombre. Así que, en 1949, con la resaca de la guerra aún resonando en los oídos de una sociedad que jamás se recuperaría, publicó la novela que marcaría la ciencia ficción de los siglos XX y XXI.

Julio de 2018



IMAGEN: PXHERE

EL GRAN HERMANO
DOMINA LOS VIDEOJUEGOS

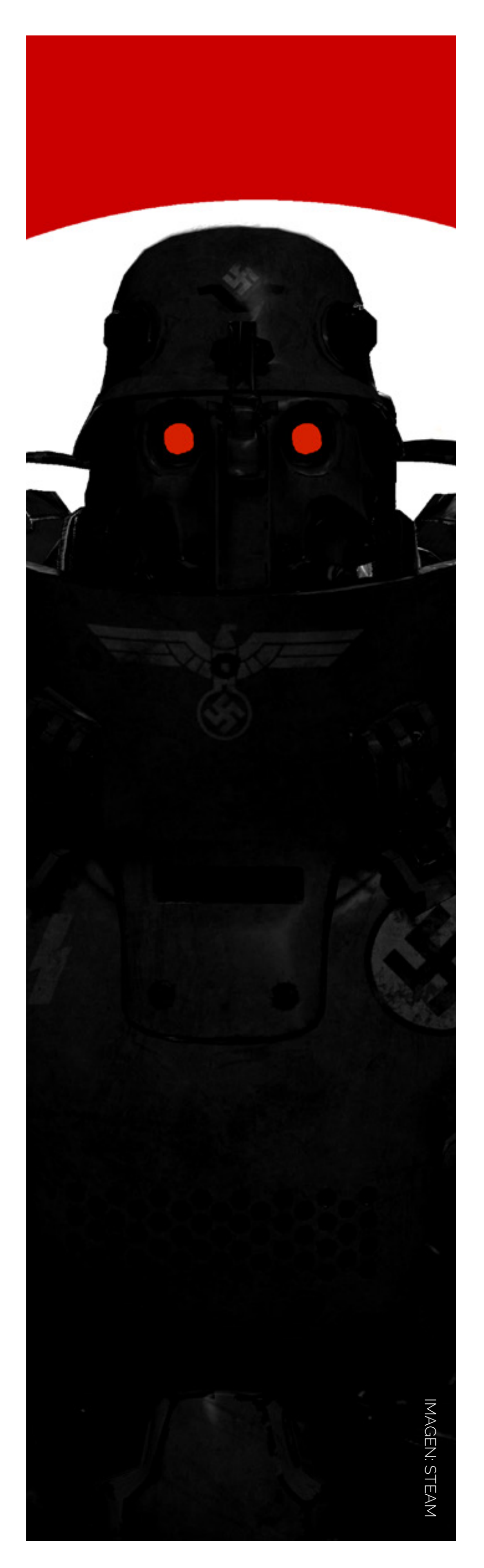
Hace más de medio siglo, George Orwell cambió para siempre la ciencia ficción gracias a su novela *1984*. Desde entonces, su influencia ha sido abrumadora tanto en literatura como en cine y series de televisión. Pero ¿qué ocurre cuando se transporta a los videojuegos? Desde *Bioshock* hasta *Half-Life*, la huella de Orwell se ha convertido en un elemento imprescindible en el devenir de la industria. Pero no solo por su ambientación y sus recursos estéticos, sino por el retrato del conflicto más antiguo del ser humano social: el hombre.

Los ingredientes que componían la sociedad retratada en el libro eran tan desalentadores como tristemente realistas: **simbología nazi, una estructura patriarcal ansiosa de poder y un Gran Hermano que vigila cada paso que damos.** Para luchar contra todo esto, Orwell diseñó a un protagonista fácilmente reconocible: Winston Smith, un trabajador para el régimen que decide rebelarse al ver de primera mano todas las mentiras que propaga el sistema.

Con una clara estructura que componia lo que más tarde se denominaría una `historia orwelliana´, el autor marcó una senda que siguieron novelas como *Fahrenheit 451*, cómics como *V de Vendetta*, películas como *Mad Max*, series como *Black Mirror* y, por supuesto, videojuegos de lo más dispares.

El primer ejemplo que suele citarse al hablar sobre la influencia de Orwell en los videojuegos es un título homónimo; ***Orwell*, de Osmotic Studios.** El juego de 2016 coloca al jugador en una visión similar a la de Smith. Como un agente del gobierno, tu misión es entrometerte en la vida de los ciudadanos para descubrir a los ejecutores de un ataque terrorista. En este caso extremo, el poder de los videojuegos consigue lo que ninguna otra obra antes; **que nos convirtamos en el Gran Hermano al que tanto tememos.** No obstante, la esencia de Orwell va mucho más allá de la presencia de un sistema represivo que lo controla todo. Más bien, habla de la eterna lucha de clases y la sitúa en un futuro que ha sido llevado a sus límites dentro de lo probable.

En este ámbito, el mundo de los videojuegos está lleno de ejemplos. Sin duda, **el más destacado de los últimos tiempos es *Bioshock*.** Tal y como destaca el libro de Alberto Venegas *Bioshock y el alma de Estados Unidos*, la trilogía de Ken Levine es un reflejo subrepticio de los valores del país de las barras y las estrellas. En las dos primeras entregas, se exploran los puntos más controvertidos del liberalismo económico y social, así como una desigualdad de poderes que deriva en locura extrema. Al igual que en la saga *Fallout*, **se describe una distopía —aunque se sitúe en el pasado— basada en el caos.** Es decir, expone lo que podría ocurrir si se nos fuera de la manos el capitalismo, con experimentos con humanos y avances tecnológicos extremos de por medio. Y, además, aporta paralelismos muy claros con *1984*. Es el caso del 'Big Brother', cuya esencia se traslada sutilmente a los 'Big Daddies', vigías que conservan la armonía y a los que debemos enfrentarnos para avanzar en la trama. Por otra parte, el jugador está guiado constantemente por una voz en *off* que recuerda la filosofía del fundador de Rapture, a la vez que remarca la **lucha de clases** entre el protagonista —el es-


IMAGEN: STEAM

labón más débil— frente a un sistema radical que le consume.

Pero lo más curioso del paralelismo entre *Bioshock* y *1984* es que Andrew Ryan (fundador de Rapture) defiende una ideología que **está en las antípodas del sistema represivo de la novela**. Esto se verbaliza por el propio Ryan en el primer videojuego: «Un hombre puede elegir. **Yo elegí lo imposible**. Construí una ciudad donde el artista no tenia que temer al censor; donde los grandes no estaban constreñidos por los pequeños; donde el científico no estaba limitado por la línea moral». Y, pese a sus enormes diferencias, **las consecuencias sociales de sus idearios son muy similares a las de la novela de Orwell**. Un ejemplo óptimo de que los extremos se tocan o de que el poder no tiene ideología. Como no podía ser de otro modo, en ambos casos el perjudicado es el hombre de a pie.

Pese a todo, el tercer juego de la trilogía, *Bioshock Infinite*, se acerca mucho más a la visión original de Orwell. En este caso, se presenta el sueño americano de principios del siglo XX en la ciudad flotante de Columbia. **El individualismo de Rapture se ve sustituido por un claro fascismo que poco tiene que envidiar al de *1984*.** Y la religión liderada por el malvado Comstock —en esta ocasión, un claro Gran Hermano—, se encarga de regir la moralidad de la sociedad. Desde la militarización del protagonista, cuyo pasado se nos va descubriendo poco a poco, hasta la idea de una polis sectaria al más puro estilo Corea del Norte, no hay nada que se escape del fascismo latente criticado por ambos autores. Asimismo, se recuperan los altavoces de Rapture para recordarnos que somos el mal, el ´falso pastor´ que ha venido a destrozar la armonia social. Y, de nuevo, aparece la clásica lucha de clases que, sin importar ideología ni contexto social, se engrana a través de los mismos ingredientes.

Más allá de *Bioshock* y de las «distopías del caos» como *Fallout* o juegos de zombies estilo *Dead Rising*, existe **una saga que ha asimilado de forma más directa la literatura clásica de ciencia ficción: *Wolfenstein*.** Tomando la base de *El Hombre en el Castillo* de Phillip K. Dick (cuya publicación se empapó de las ideas de *1984*), el videojuego coloca al jugador en la piel de B.J. Blazkowicz, un antiguo soldado americano que debe vengar a su país después de la derrota de la Segunda Guerra Mundial frente a los alemanes. Esta ucronia, que ha sido explotada en centenares de obras culturales, sirve de excusa para generar **una potente crítica hacia los regímenes totalitarios utilizando casi todos los in-**

"A. RYAN Y EL GRAN HERMANO PRESENTAN IDEOLOGÍAS OPUESTAS, PERO EL MISMO RESULTADO"



gredientes implantados por Orwell. El hombre débil frente a la sociedad todopoderosa, el enemigo omnipresente, la simbología fascista y el sueño de un futuro mejor se reúnen en un título en el que todos los elementos ayudan a entender la trayectoria de lo que podría haber llegado a pasar en el pasado en el peor de los casos. O, mejor dicho, de **lo que puede llegar a pasar si cometemos los errores del pasado.**

Dejando de lado los ejemplos más recientes, **uno de los títulos que mejor ha sabido reflejar la distopía orwelliana es *Beneath a Steel Sky*.** Publicado en 1994, retrata la misión de un hombre de convertir una ciudad gobernada por un régimen opresivo en un lugar donde merezca la pena vivir. Después de ver de primera mano cómo los soldados de su gobierno asesinaban a toda la tribu que le había acogido, Robert Foster emprende una venganza personal para hacerse con el control del sistema tecnológico que controla a la sociedad y para convertir aquella distopía en una utopía. No es casualidad que, para el diseño del videojuego, Activision decidiera contar con Dave Gibbons, ilustrador de *Watchmen*.

Pero no sería justo hablar de la influencia de estos títulos sin tener en cuenta **la repercusión de Gabe Newell en la industria.** El fundador de Valve lleva años alejado del desarrollo directo de videojuegos. Sin embargo, antes de que Steam fuera la prioridad máxima de la empresa, desarrolló dos sagas cuya relación con la obra de Orwell es esencial. **En *Half-Life* presentó al 'héroe' más similar a Winston Smith que se han dado en los videojuegos: Gordon Freeman.** El protagonista de la saga no es más que un introvertido científico que bien podría protagonizar *Big Bang Theory* si se dignara a hablar, pero trabaja en una secretísima organización gubernamental situada en una antigua base militar en Nuevo México. Pese a que la aventura trata sobre extraterrestres, se enmarca en un contexto en el que nos encontramos, como jugadores, en la encrucijada de no saber si estamos en el bando correcto. Y, con unos pocos elementos, la secuela consigue transmitirnos la desazón de una sociedad pobre, controlada por unos 'bondadosos amos' que, al igual que el Gran Hermano, están ocultos a simple vista y han hecho que los humanos se vuelvan unos contra otros. Todo ello, además, mientras seguimos teniendo presente ese ojo que nos mira, esa Ciudadela al estilo Ojo de Sauron que nos recuerda que **no podemos hacer nada para cambiar el curso de los acontecimientos.**

"GORDON FREEMAN ES UN ÁLTER EGO DEL PROTAGONISTA DE *1984*"

"EL MENSAJE DE 1984 SIGUE PRESENTE EN OBRAS"

El futuro próximo

—

Con el anuncio de *Beyond Good and Evil 2,* Ubisoft ha demostrado un interés real por seguir explorando una historia basada en los ingredientes de 1984.

No obstante, es en la saga ***Portal*** donde podemos ver las mayores referencias de Valve con respecto a la literatura orwelliana. Tal y como destaca Javier Revello en *Eurogamer*, «una mínima reflexión sobre la trama de los dos juegos nos hace darnos cuenta de que **GLaDOS no es más que un sistema tiránico y cruel que no puede tolerar la imprevisibilidad y el libre albedrío de Chell**, que lucha por su supervivencia».

Cuanto más nos alejamos de nuestra realidad contemporánea, mejor explorados están los recursos narrativos como críticas sociales. De este modo, las ucronías de *Bioshock* y *Wolfenstein*, las distopías de *Portal* y los apocalipsis zombies dejan paso a los videojuegos espaciales, cuya libertad permite reflejar a la perfección la idea del 'hombre contra el sistema´. **Las dos sagas que mejor han sabido aprovechar esta tesis provienen de una misma época y tradición: *Oddworld* y *Beyond Good and Evil*.** Con la comedia negra como tono guía, ambos títulos supieron utilizar los elementos confeccionados por George Orwell para retratar mundos injustos que necesitan rebeldía.

En los primeros pasos de *Beyond Good and Evil* lo vemos de forma clara y eficaz. La protagonista, Jade, es una reportera *freelance* cuya casa es bombardeada por una nave alienígena, ya que no tiene dinero para pagar las facturas eléctricas que le permitirían tener un escudo que la protegiese. Así, decide aceptar trabajos de cualquier tipo hasta que se harta y se une a la rebelión para terminar con el abuso de poder que se implanta en toda la galaxia. En un viaje lleno de desigualdades y racismo (hacia cerdos antropomórficos), se congrega **uno de los juegos con mayor potencial de la historia de Ubisoft.** No es de extrañar que hayan decidido sacar una segunda parte para seguir explotando su idiosincrasia, por más que haya sido quince años después.

Por su parte, los juegos de *Oddworld* presentan una estructura más similar a *Rebelión en la Granja* que al propio *1984*. En este caso, un esclavo que ha vivido siempre como un obrero al servicio del poder, descubre que su raza está en peligro ya que quieren comercializar con su carne. De este modo, emprende una destartalada huida en la que no faltan los indispensables elementos orwellianos; desde la mítica visión del ojo que todo lo ve hasta la estructura ministérica de la novela original.

Son muchos más los videojuegos que han sabido aprovechar la influencia de George Orwell para cubrir sus obras de elementos comunes cargados de críticas. La huella del autor se ha hecho tan grande que es prácticamente imposible encontrar un producto cultural contemporáneo que no contenga alguna particularidad proveniente de su obra. Pero solo hay que echar un vistazo a nuestra actualidad social y política para darse cuenta de que, **por más que haya pasado más de medio siglo, su mensaje sigue siendo tan necesario como antaño.** ■



IMAGEN: ESPORTS ARENA VEGAS



LEVEL UP!

ANSIEDAD Y ESTRÉS: LA CARA B DE LOS ESPORTS

por Carlos Lorca

El 18 de enero tuvo lugar la segunda jornada de la Overwatch League y entre los partidos a disputar había un derbi especialmente interesante: Houston Outlaws se enfrentaba a Dallas Fuells. El resultado, una paliza aplastante de los primeros a los segundos (4-0). Dos días después del enfrentamiento, el 20 de enero, Félix 'xQc' Lengyel, jugador de Dallas Fuels, **profirió una serie de insultos de carácter homófobo** en su *streaming* personal a Austin 'Muma' Wilmot, jugador de Houston Outlaws abiertamente homosexual. La actitud del jugador le llevó a pagar una multa de 2.000 dólares y a pasar los cuatro siguientes partidos oficiales en el banquillo. Dos meses después, más concretamente el día 11 de marzo, 'xQc' volvía a ser suspendido y multado por Blizzard, esta vez por comentarios racistas al *streamer* Malik Forté. 24 horas más tarde de la notificación, **Dallas Fuels emitía un comunicado mediante el cual expresaba la salida del jugador del equipo**.

Julio de 2018

PSICOLOGÍA DEPORTIVA

DESCONOCIDA, PERO NECESARIA



Aunque no hay una acepción recogida por el diccionario de la Real Academia Española, se puede definir «tiltear» como la actitud perniciosa y el trato vejatorio de un jugador a otro por la obtención de un resultado inesperado (normalmente negativo). Esta actitud se manifiesta más **en edades tempranas y en sectores poblacionales más inmaduros**. Los videojuegos actúan como una vía de escape frente a la monotonía diaria para un amplio sector de la población, pero también existen personas cuyo trabajo es jugar a videojuegos. Los deportes electrónicos proliferan como la espuma y su carácter eminentemente joven hace que, en ciertos momentos, la competición sea un caldo de cultivo tenso, sin llegar a alcanzar los valores sociales esperados de cualquier evento profesional.

Aunque desconocida todavía por muchos, la **psicología deportiva** comienza a abrirse paso en el mundo de los *eSports* y resulta fundamental para combatir este tipo de conductas. «Nosotros nos centramos en cuatro aspectos: jugadores, entrenadores, *staff* y equipo en sí [...]. Lo que quiere un equipo es que el jugador compita y gane. Trabajamos todas aquellas cualidades que pueden potenciar que el jugador alcance el rendimiento óptimo para los beneficios del club. Son aspectos relacionados con la motivación, gestión de egos y comunicación», explica **Albert Díaz**, **psicólogo deportivo de Pixel Mind**, primer organismo europeo en cuidar la psicología en el deporte electrónico. «Hay muchos jugadores para los que esto es lo primero que hacen en su vida y que no tienen una gestión emocional óptima para la frustración o la rabia, por ejemplo», comenta el mismo.

La metodología de trabajo es fundamental en un sector que busca la profesionalización, y no lo es menos para un psicólogo deportivo. «Para nosotros, lo ideal **es trabajar día a día** y potenciar ciertas cualidades que ayuden a evitar estas situaciones», explica el propio Albert Díaz.

"PARA MUCHOS JUGADORES, ESTO ES LO PRIMERO QUE HACEN EN SU VIDA Y NO TIENEN UNA GESTIÓN EMOCIONAL ÓPTIMA"

Sin embargo, y como es habitual en el pensamiento colectivo, ir al psicólogo es la última de las opciones para tratar cualquier problema o lidiar con una situación: solo las personas que sufren un trastorno, patología o enfermedad muy pronunciada, tienen justificación para acudir a dicho especialista. «**Lo que la sociedad hace ver es que al psicólogo se va cuando tienes problemas, y eso no es así.** Nosotros trabajamos día a día en los equipos en los que estamos [...]. Hay jugadores que son más activos a la hora de hablar y a otros les cuesta más, pero siempre buscamos hablar con ellos todo lo que podemos», remarca.

La preparación, la motivación y la gestión emocional son fundamentales a la hora de encarar un entrenamiento, una jornada de competición o un campeonato mundial. La rabia y la frustración pueden ser determinantes en cualquier situación de estrés acumulado, una especie de olla a presión que pueda explotar en cualquier instante. «En ciertos momentos se pueden apreciar **estados muy avanzados de ansiedad** que pueden llevar a los chicos a hacer actos descontrolados como **gritar, descontrolarse e insultar**», comenta el psicólogo de Pixel Mind. «Para nosotros, eso es vital. Si hay una buena gestión emocional es mucho más fácil llevarlo y los jugadores pueden afrontar mejor las situaciones de presión», sentencia.

Para muchos deportistas resulta inevitable ponerse nervioso a la hora de afrontar un duelo o una competición. **Laura 'Arya' Molina**, actual campeona del WESG Iberia y del WESG internacional de *Hearthstone*, admite haber sufrido las consecuencias en ciertas ocasiones. «Recuerdo el día que tenía que jugar las finales de WESG Europa. Tenía un nivel de ansiedad altísimo, me encontraba fatal y jugando estaba en constante tensión. Fue uno de los días más duros para mí en todo lo que llevo jugando a *Hearthstone* competitivo», valora la actual miembro de Baskonia. **Kysucuac**, exjugadora profesional de *Dota 2*, también ha experimentado este tipo de situaciones, aunque más bien como observadora. «He tenido algún compañero que ha sufrido ansiedad a la hora de competir con un público [...] Hay gente que tiene ese problema de pánico escénico», finaliza.

En muchos equipos, sin embargo, los ajustados presupuestos o las decisiones corporativas excluyen a la figura del psicólogo deportivo. En esta tesitura **es el entrenador** el que coge el testigo, y su trato y relación con los jugadores puede resultar determinante a la hora de gestionar sus emociones. **Kublai 'Kubz' Barlas**, actual entrenador de Vodafone Giants, valora la importancia de su figura fuera del aspecto más puramente deportivo. «Lejos del ámbito de juego, mi trabajo consiste en garantizar que los jugadores tengan un **estilo de vida sano y balanceado**, de cara a evadir malos hábitos o que se quemen», afirma el entrenador. «Personalmente, tengo una alta responsabilidad en asegurar que nuestras actuaciones sean tan buenas como puedan mientras garantizo un ambiente de trabajo óptimo donde todos pueden progresar como jugadores y como personas», acaba el mismo. ▸



Mamá, quiero jugar a videojuegos
—
La academia eSquad, alojada en la Comunidad de Madrid, oferta especializaciones en juegos como *Tekken 7*, *Fortnite* o *League of Legends*.

Es importante resaltar la función del entrenador con respecto a los jugadores, pues en muchos casos los primeros actúan como gestores emocionales de los segundos. «Muchos jugadores no han vivido nunca fuera de su país y tienen que desplazarse para jugar. Tener una figura como la del entrenador para ayudar en **ese proceso de adaptación es fundamental**», comenta Kublai Barlas. «Cuando hay conflictos o problemas dentro del juego, el entrenador ayuda a resolver los problemas rápidamente y mantener los ánimos calmados. Parte de ser entrenador es tomar esos conflictos y **solucionarlos de manera efectiva**, de una manera que los jugadores no se sientan atacados u ofendidos», valora.

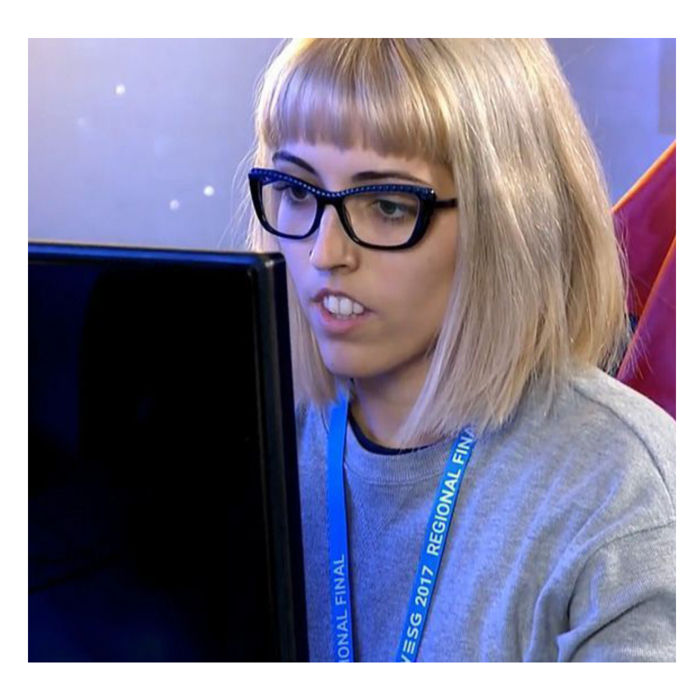
Esto es especialmente relevante: los *eSports* están compuestos por **jugadores bisoños**, ciertamente inmaduros, que es la primera vez que gozan de un puesto laboral. Alex 'Eloden' Serré, **entrenador de eMonkeyzClub**, evalúa esta situación: «Es un sector muy joven y los jugadores también. Siempre vas a tener rifirrafes porque **no son profesionales**. El deporte electrónico ha crecido demasiado rápido». Eloden destaca la importancia de la formación en este aspecto. «Durante mis primeros pasos como entrenador yo tenía 18 años y entrenaba a chavales de 14 años. En esos tiempos no había mucha disciplina y yo, personalmente, estaba mucho menos formado que ahora en términos de gestión. Fueron tiempos más difíciles». Sin embargo, el entrenador confiesa, también, haber gozado de la situación totalmente contraria: «llevo prácticamente un año entrenando a un equipo israelí en el cual todos los jugadores han realizado el servicio militar y es lo más disciplinado que me echado a la cara».

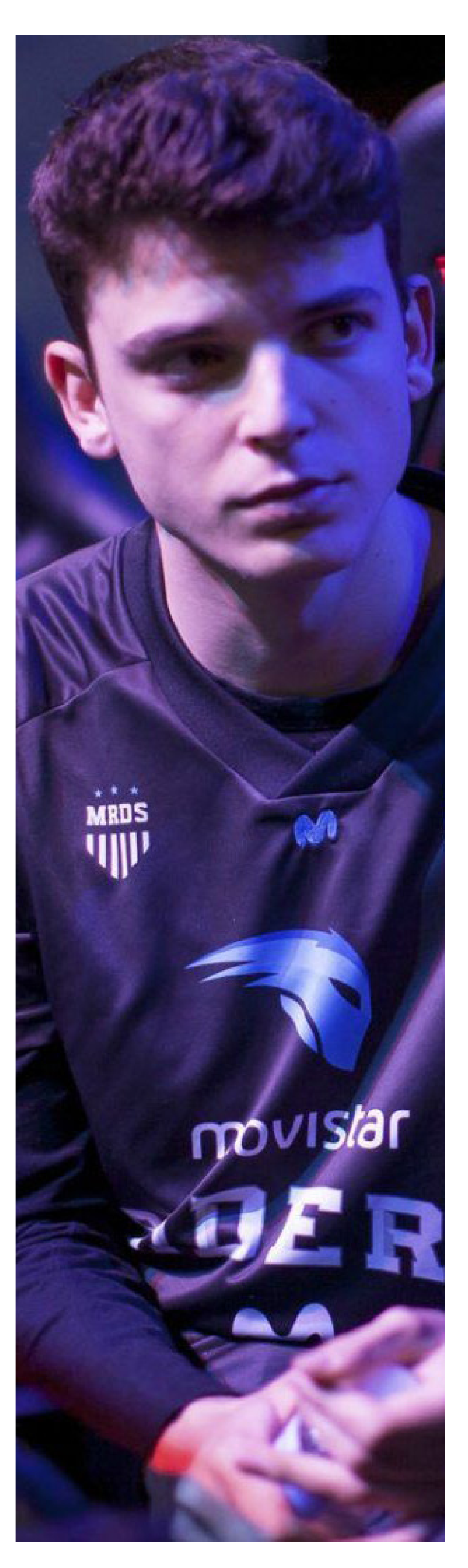
Sin embargo, esta figura, a pesar de lidiar con los jugadores, también cuenta con un hándicap notable: el entrenador es el encargado de planificar la temporada y preparar los entrenamientos. «Mi jornada laboral comienza a las 14 h y acaba a las 22 h», cuenta Eloden. La jornada es de ocho horas, pero ello no exime de ciertos momentos de **sobrecarga laboral** que se acaba transformando en estrés o ansiedad: «En la anterior temporada hubo dobles jornadas y saturaba bastante el hecho de llevar un ritmo tan alto de entrenamiento, de doble bloque diario, de no tener tiempo para preparar partido… Mantener el ritmo de competición, **invertir**

Laura 'Arya' Molina, una ganadora nata

—

La jugadora, que actualmente milita en el club ThunderX3 Baskonia, se ha proclamado ganadora en la categoría femenina de *Hearthstone* del torneo WESG.





12 o 13 horas de trabajo diarias o afrontar dobles partidos se acaba notando».

Para paliar situaciones desagradables, comportamientos perniciosos o actitudes cuestionables existen organismos formativos en relación al deporte electrónico. **eSquad** es la primera academia de Madrid que ejecuta programas de formación para convertirse en profesional de los *eSports*.

José Ruiz, director del centro, valora la importancia del aspecto mental en la competición virtual: «**el factor psicológico es fundamental para nosotros**. Lo más bonito es ver cómo los alumnos se conciencian de la importancia sin la necesidad de explicarles por qué tienen que hablar con un psicólogo», comenta.

«El primer año se trabaja muchísimo el *tilt*, la gestión del cambio, el trabajo en equipo y la exposición al público, aspectos necesarios para dedicarse a ello profesionalmente», valora el director de la academia.

Como se puede apreciar, la psicología está muy ligada al mundo del deporte electrónico. Los estados de ansiedad o estrés pueden darse debido a la proximidad de jornadas decisivas, a las jornadas de entrenamiento o a la exposición pública a la que se ven sometidos los agentes internos de la actividad.

Sin embargo, resulta más preocupante divisar cada vez más y más situaciones desagradables producidas por un tejido ciertamente inmaduro, incapaz aún de gestionar y controlar las emociones.

Como dice el propio Eloden, «**grupos son todos, pero no todos los grupos son equipos**». Aprender a administrar ciertas situaciones y no permitir que sobrepasen a los jugadores resulta fundamental para ser jugador profesional de deportes electrónicos: al final, se gane o se pierda, no hay nada más gratificante que darle la mano al rival y corregir los errores de cara a afrontar la próxima jornada. ■

"EN CIERTOS MOMENTOS SE PUEDEN APRECIAR ESTADOS AVANZADOS DE ANSIEDAD"

UNA VISIÓN ACADÉMICA DE LA LOCALIZACIÓN

por Ramón Méndez

Todos nos acordamos de la traducción de un videojuego cuando no se traduce ese título al que tantas ganas le teníamos, o criticamos duramente las decisiones del `traductor´ cuando no nos gustan. Pero **pocas veces hacemos introspección y nos paramos a pensar qué significa de verdad localizar un videojuego** y cuál es el objetivo último de este proceso. No es simplemente traducir, sino que se trata de adaptar el conocimiento, la iconografía y la propia cultura inherente al idioma original, para realizar un trasvase lo más fiel posible al usuario receptor. En este artículo, vamos a analizar la visión, desde el ámbito académico, para aportar una visual de lo complejo que es llegar a entender lo que es la localización incluso desde un punto de vista teórico.

Julio de 2018

IMAGEN: PXHERE

LOCALIZAR UN VIDEOJUEGO

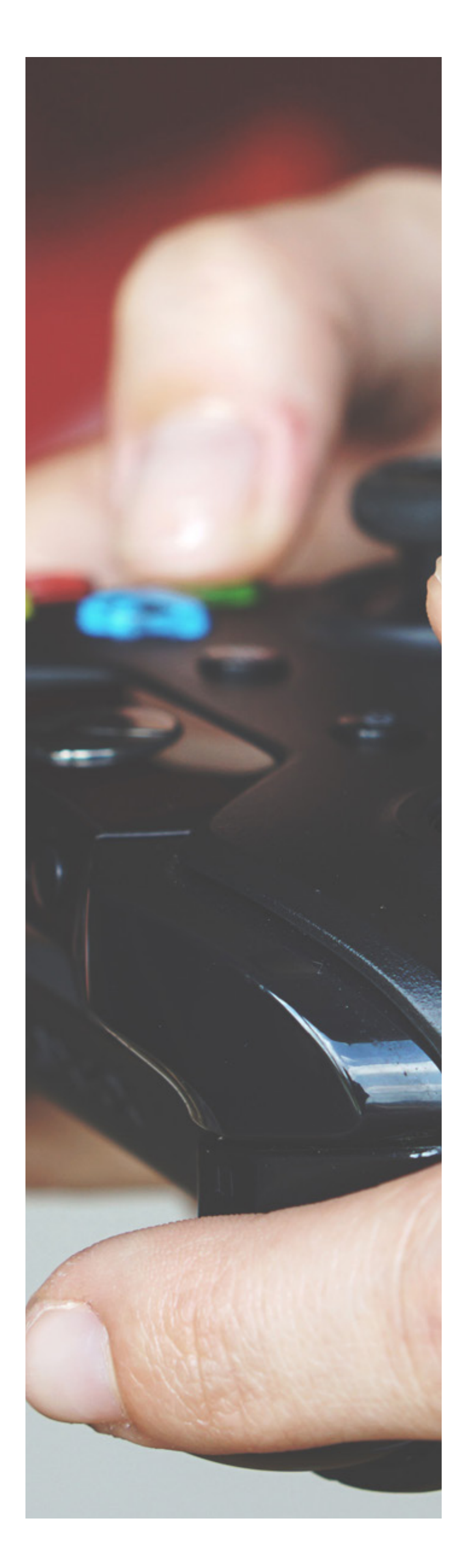
ES UN TRABAJO EN EQUIPO PARA EL JUGADOR

Para entender la localización hay que empezar por entender qué es un videojuego. Es precisamente a partir de los pilares básicos que dan forma a una producción de ocio electrónico cuando podemos comprender por qué es tan necesario localizar un videojuego a día de hoy. Y es ese mismo proceso de desarrollo el que determina un proceso de localización en el que un gran número de figuras profesionales ponen su granito de arena para conseguir que podamos disfrutar de nuestros títulos favoritos con la mejor calidad posible.

Generalmente, cuando se habla de localización de videojuegos, la gente suele pensar en el término videojuego y preguntarse dónde se deberían encuadrar: **¿en el área de las humanidades, en el área de las ciencias...?** Esta suele ser una pregunta sin respuesta, pero que tiene una gran relevancia. A nivel académico todavía no se ha sabido ubicar a los videojuegos en el lugar que les corresponde y se suele tratar el sector desde diversos ámbitos. Esa versatilidad del medio para poder ser investigado y tratado desde campos del saber muy diferentes (tanto ciencias como letras) demuestra dos cosas: que poco a poco empieza a haber una muy necesaria preocupación por comprender y situar a los videojuegos en su lugar y que, poco a poco, se van desarrollando dinámicas para potenciar su imagen como elemento de estudio a tener en cuenta en diversos ámbitos académicos. Tal es así que se está siempre analizando a la nueva fuente de ocio para saber qué posibilidades aporta en cada uno de los campos y que cada sector aporte su granito de arena para permitir una mayor evolución de la industria.

Y es que, precisamente, los videojuegos son algo diferente y especial que no se pueden encuadrar fácilmente en un ámbito de conocimiento porque tocan prácticamente todos los que se puedan llegar a imaginar a día de hoy. Los videojuegos son un campo completamente multidisciplinar que toca distintas ramas. Todas ellas son importantes y ninguna se queda en segundo plano ante las demás. Como si de una relación simbiótica se tratase, en un videojuego coexisten texto e imagen; líneas de código y bandas sonoras; actores de doblaje y traductores de extensos cuadros de texto; *marketing* y prensa especializada; grandes conferencias y pequeños chats en directo; literatura vinculada y juguetes de plástico... Para poder entender un videojuego **no nos podemos limitar, única y exclusivamente**, a intentar comprenderlo dentro de un campo del conocimiento único, sino que es esencial tener una visión holística que nos permita percibir todas esas piezas del puzle y, a partir de ellas, trabajar en equipo para completar una obra tan compleja como esta.

Dentro de esa imagen interdisciplinar, se suele hablar de la figura de **los localizadores**, que serían los principales responsables de traducir y adaptar culturalmente el producto para diferentes mercados. Sin embargo, ¿existe de verdad una única figura localizadora o se trata de un trabajo en equipo que abarca diferentes ámbitos, tal y como ocurre con todos los videojuegos en general? La pregunta es compleja,



más cuando todo el mundo tiende a pensar en la figura del `traductor´, pero la respuesta es que mucha gente participa en la creación de un juego.

Esto es algo que se ve ya desde el momento en que queremos definir un videojuego. Es posible que cada persona tenga una imagen mental distinta a la hora de intentar definir este producto de ocio, ya que las propias **condiciones especiales** de un videojuego atienden a numerosas explicaciones. Sin embargo, son numerosos tanto los académicos como los profesionales del sector que han intentado dar respuesta a esa pregunta, con el objetivo de **dar sentido a un producto tan complejo** que su percepción varía según el entendimiento del mundo de quien lo observe. Una de las primeras definiciones que nos encontramos en este terreno es la de Lin y Lepper, quienes en 1987 hacían especial hincapié en **tres elementos** distintos del videojuego: su componente tecnológico, el tipo de videojuego del que se trate y el soporte en el que se juegue. Es un primer acercamiento que peca de la misma precariedad y simplicidad de las producciones jugables de la época, pero que sirvió para asentar los pilares a partir de los cuales se desarrollaron otras teorías posteriores y más adaptadas a la realidad actual. Por ejemplo, Levis (2005) define los videojuegos como «un entorno informático que reproduce sobre una pantalla un juego cuyas reglas han sido previamente programadas» con lo que, al igual que autores como Suits (1976), Kelley (1988) o Salen y Zimmerman (2004, 2005, 2006), hace referencia a los videojuegos como un sistema formal, poniendo de relieve las normas que lo rigen.

Pese a todo, dichos estudios dejaban en segundo plano un elemento fundamental de toda producción videolúdica: **el vínculo interactivo** que se genera entre videojuego y jugador, algo en lo que profundizan Pelegrina y Tejeiro (2003), Marquès Graells (2000, 2001), Frasca (2001) o Rodríguez (2002). Todos ellos destacan que un videojuego parte de un soporte electrónico para ofrecer una interacción al usuario con la que se involucren con la gran aventura que se les está ofreciendo en pantalla. Ese es el objetivo principal de toda producción de ocio electrónico: sumergir al jugador en la pantalla y lograr que la virtualidad y el baño de imágenes le permita sentirse parte de la aventura que está viviendo. Aunque bien es cierto que todo intento de definir un videojuego puede acabar cayendo muy pronto en la obsolescencia, ya que, tal y como comentaba Tavinor en 2009, una larga historia de de-

"LOS VIDEOJUEGOS SON UN CAMPO MULTIDISCIPLINAR QUE TOCA DISTINTAS RAMAS"



finiciones fallidas podría llegar a convencernos de que es fútil intentar alcanzar una definición.

Hay diferentes percepciones de lo que es un videojuego. En 1997, Levis destacaba los siguientes factores en un videojuego: la existencia de una meta que debe alcanzarse; las imágenes visuales en movimiento; el recuento automático de puntos; la velocidad; el azar. Dicha acotación no es válida para todas las producciones y, de hecho, tal y como se destaca una década después (Gros, en 2008), la evolución en el diseño de los videojuegos **ha llevado a la sofisticación de los aspectos visuales** de los mismos. No en vano, destaca la importancia de la historia para mantener el interés del jugador, algo que sigue la línea de Newman (2005), pero que se aleja de las percepciones anteriores de lo que se consideraba que era un videojuego. Dentro de esa nueva imagen de los videojuegos, el usuario es una pieza activa y no un mero espectador pasivo, por lo que la experiencia que brinda el videojuego se asemeja a la diversiones transitorias que ofrece el parque de atracciones, tal y como comentaba Darley en 2002. Así las cosas, Newman destacaba en 2005 que todo videojuego consta de cinco elementos esenciales: **gráficos**, **sonido**, **interfaz**, **jugabilidad** e **historia**.

Es precisamente esa presencia cada vez mayor de historias complejas en los videojuegos lo que provoca que la localización del producto a diferentes mercados se haya convertido en una necesidad imperiosa para que dicha producción pueda triunfar entre públicos muy distintos. De no hacerlo, se expone al usuario de otro idioma a horas de secuencias de vídeo que no puede entender y, por tanto, no puede disfrutar plenamente (lo cual puede repercutir negativamente en las ventas del propio producto).

De forma similar, y ya centrándonos en el tema que nos ocupa, la noción de localización también ha ido variando a lo largo de la historia. Chandler, en el año 2005, nos presentaba una de las **definiciones más exiguas**, aunque no por ello carente de razón, al afirmar que localizar es el proceso de traducir un juego a otros idiomas. Según esta definición, el traductor sería apenas un eslabón de la cadena localizadora en un ámbito como el de los videojuegos, en la que se pueden encontrar profesionales tan variados como desarrolladores, grafistas, redactores y diversos especialistas y técnicos de la edición digital. En el año 2006, Quah da un paso más y ofrece una definición más completa y aproximada a las necesidades reales de la localización al definirla como el proceso de cambiar la documentación de un producto, el propio producto o los servicios prestados para que **sean apropiados y aceptados** en la sociedad y cultura receptoras de los mismos. En esa misma línea se movía Dunne (2006), quien también considera que localizar es el proceso por el que el contenido y los productos digitales desarrollados en un entorno local (delimitado por zona geográfica, idioma y cultura) se adaptan para la venta y uso en otro entorno diferente. También Lommel (2007) destaca que la localización es el proceso de modificar productos o servicios para paliar las diferencias entre los diferentes mercados.



"LA LOCALIZACIÓN DEL PRODUCTO A DIFERENTES MERCADOS SE HA CONVERTIDO EN UNA NECESIDAD"

Lo que es innegable es que **la localización es fundamental** para que un juego se pueda disfrutar en diferentes mercados, para que sean productos apropiados a nivel lingüístico y cultural. Sin embargo, todas estas definiciones de localización **están pensadas desde un ámbito puramente textual**, que se encuentra demasiado alejado de lo que sería el terreno de los videojuegos al estar más adaptadas al mundo del software tradicional. Es ahí donde no debemos olvidar que localizar implica `traducir´ la parte puramente textual del producto audiovisual y multimedia, pero también, y sobre todo, `paratraducir´ todos y cada uno de los elementos que acompañan a dicho texto, ya sean banda sonoras, iconografías, formas de hablar de los personajes o incluso, en ocasiones, modificar a los propios protagonistas de la aventura.

La localización es un proceso **muy complejo** que se inicia durante la fase de producción del producto y se prolonga hasta mucho después de la fase de postproducción. Aunque se suele hablar de `localizadores´ (o, simplemente, de `traductores´), lo cierto es que dicha figura como tal no parece existir, ya que en la localización participan un gran número de personas, muchas de las cuales ni siquiera pertenecen al ámbito de la traducción, tal y como muchos suelen pensar al escuchar dicho término. La parte correspondiente a la traducción textual propiamente dicha, que es en lo que se suele pensar al hablar de localización, **es solo un pequeño eslabón** del proceso de localización, en el que también juegan un papel importante revisores, gestores de proyecto, *testers* lingüísticos de control de calidad, ajustadores de sonido, ingenieros de localización, actores de doblaje... e incluso esos señores de *marketing* que deciden los títulos de juegos y películas aunque desconozcan el mundo de la traducción.

Los videojuegos son un **trabajo en equipo** de principio a fin, tanto cuando se crean como cuando jugamos online con nuestros amigos. Y como trabajo en equipo, nada mejor que colaborar en todo momento para conseguir sacar adelante esta industria entre todos. De nada vale quejarse del `traductor´ cuando este puede no tener culpa de nada, alabar una traducción pero no comprar el juego y que las ventas no acompañen o criticar las traducciones profesionales porque los aficionados lo harían mejor. El único modo de prosperar como industria es colaborando entre todas las partes. La unión nos hará más fuertes. ■

INTELLIVISION
LA CONSOLA MÁS FIEL A LA REALIDAD

por Alejandro Redondo

A finales de la década de los 70, cuando los videojuegos aún tenían una presencia casi nula en los mercados y en la sociedad, la que por entonces era la mayor juguetera del mundo decidió explorar una **nueva posible vía de negocio** en el campo del ocio electrónico. Mattel, responsable de éxitos de toda infancia como *Barbie*, *Hot Wheels* o *Masters of the Universe*, comenzó el desarrollo de una consola de sobremesa que no solo marcó algunos hitos por entonces impensables en la industria, sino que logró ganarle la partida a la popular Atari 2600 hasta la llegada de la gran crisis de 1983. Han pasado casi cuatro décadas desde su lanzamiento, pero Intellivision está más viva que nunca.

Julio de 2018

JUGUETES Y VIDEOJUEGOS

LA GRAN AVENTURA DE MATTEL

La corta historia de los videojuegos está repleta de grandes batallas entre compañías por hacerse con el trozo más grande del mercado. A la actual competencia entre Sony y Microsoft le sucedieron batallas tan épicas como la librada entre SEGA y Nintendo o, algunos años atrás, entre Atari y Mattel. Cuando la juguetera estadounidense reparó en que los videojuegos podrían llegar a ser un negocio altamente rentable, puso su maquinaria en marcha para producir su primera consola doméstica. La Intellivision, mezcla de los conceptos *Intelligent* y *Television*, comenzó a desarrollarse en 1978 y dos años después estaba lista para llegar a los hogares americanos.

Antes de comenzar a trabajar en la que sería la primera consola de la historia de 16 bits, Mattel ya había dado sus primeros pasos en la industria de los juguetes electrónicos: justo un año antes, en 1977, la división Mattel Electronics —creada justamente para este propósito— lanzó al mercado unas pequeñas **máquinas portátiles** con temáticas que abarcaban desde carreras de coches hasta diversos deportes como fútbol americano o baloncesto. Estas `maquinitas´, pioneras en la industria y mucho más primitivas que las posteriores Game & Watch de Nintendo, tuvieron tanto éxito que animaron a la juguetera a embarcarse en un proyecto mucho más ambicioso: **Intellivision**.

La buena acogida de las portátiles de Mattel parecían presagiar **un futuro igualmente prometedor** para la nueva y flamante consola de sobremesa, que comenzó a distribuirse en 1980 exclusivamente en territorio estadounidense. Su catálogo inicial de diecinueve juegos —de géneros como acción, estrategia o educativos—, su enorme calidad gráfica y sus numerosas **innovaciones técnicas** —licencias de ligas profesionales en sus títulos deportivos, mandos con *pad* direccional, voces humanas en algunos juegos, etc.— ayudaron a que Intellivision cerrase el año con más de 175.000 unidades vendidas.

Viendo que el nuevo proyecto avanzaba a un ritmo mejor del previsto, Mattel decidió centrar mayores esfuerzos en la consola y comenzó a **profe-**



sionalizar el equipo que estaba a su cargo. Hasta el momento había subcontratado muchos de los juegos a universitarios para reducir riesgos en caso de un hipotético fracaso, pero los buenos números motivaron a la juguetera a incluir desarrolladores profesionales en su plantilla. Intellivision, que había sido concebida como un pequeño ordenador con fines educativos y de ayuda en el hogar —con operaciones matemáticas o contabilidad— cambió radicalmente su discurso y se posicionó como el **principal competidor** de la consola del momento: la Atari 2600.

El año 1981 fue clave en la guerra entre compañías: Mattel destinó, en un movimiento sin precedentes en la industria, más de **seis millones de dólares** para combatir a Atari mediante publicidad. Por aquel entonces Intellivision era más potente y atractiva audiovisualmente que su rival, pero tenía un gran hándicap: un precio de **300$** frente a los 150$ de la Atari 2600. Si Mattel quería plantar cara a la reina del entretenimiento electrónico con un catálogo más pequeño y una máquina mucho más costosa, debía recurrir a algo más que a anuncios tradicionales. Y así fue cómo comenzó a gestarse la gran batalla.

«¿Atari contra Intellivision? Nada de lo que te diga te convencerá más que lo que veas con tus propios ojos. Compara por ti mismo. Juego a juego, característica a característica, creo que verás que Intellivision es claramente superior. Dos imágenes valen más que mil palabras». Mattel recurrió a las **comparativas gráficas** en televisión y prensa para aplastar a la Atari 2600, y para ganar enteros contrató al conocido periodista y escritor George Plimpton. De gran reputación, este neoyorquino de mediana edad dotó a la campaña de la credibilidad suficiente como para convertirla en un auténtico éxito, lo que ayudó a la juguetera a cerrar el año 1981 superando la barrera de las **850.000 consolas vendidas.**

Intellivision no solo logró popularidad entre los más jugones, también lo hizo entre compañías como Activision o Imagic, que se animaron a programar para esta consola además de para la plataforma de Atari. El catálogo creció hasta superar los **50 títulos**, y 1982 finalizó con más de dos millones en ventas. La rivalidad entre ambas empresas llegó a ser tan fuerte que el equipo de desarrolladores estrella de Mattel Electronics —conocidos como los ***Blue Sky Rangers***— mantenía oculta su identidad y lugar de trabajo para evitar que Atari pudiese contactar con ellos y ofrecerles un contrato.

En 1983, Mattel parecía dar el golpe definitivo a su competencia con el lanzamiento de **Intellivision II**, una versión renovada de 150$ que permitía incluso reproducir juegos de Atari 2600. Sin embargo, un mercado cada vez más segmentado —con las llegadas de Atari 5200 y ColecoVision— y la baja calidad de muchos productos de la época acabaron desembocando en **la mayor crisis** de la historia de los videojuegos. Mattel Electronics tuvo que bajar el precio de su nueva Intellivision II a solo 69$, además de parar el desarrollo de nuevo hardware y despedir a cientos de empleados. Pero ya era demasiado tarde; las pérdidas superaron los trescientos millones de dólares.

Intellivision fue la gran primera víctima de la crisis. A comienzos de 1984, Mattel se vio obligada **a cerrar su filial Mattel Electronics** y a romper relaciones con el resto del equipo. Acto seguido, vendió los derechos al grupo de inversores INTV Corp., que siguió explotando la marca hasta 1991. Parecía que la historia de Intellivision, la primera consola en permitir descargar juegos de internet, la que introdujo funciones tan innovadoras como el *pause* o el control mediante voz, había llegado a su fin. La gran batalla contra Atari finalizaba con más vencidos que vencedores, debido a factores externos con los que pocos contaban. Del cielo al infierno en un abrir y cerrar de ojos.

Afortunadamente, en 1997, varios ex desarrolladores de la mítica Mattel Electronics —algunos pertenecientes a los ***Blue Sky Rangers***— se unieron para fundar el grupo **Intellivision Productions Inc**., y adquirieron todos los derechos de la marca. Su única misión era la de impedir que la consola y sus juegos cayeran en el olvido, algo en lo que han trabajado en estas dos últimas décadas gracias al lanzamiento de varios recopilatorios en todo tipo de plataformas. PC, Mac, PlayStation, GameCube, PS2, Xbox 360 o Nintendo DS tienen el honor de contar entre su catálogo con lo mejor de toda una generación.

Ya han pasado **casi cuarenta años** desde su lanzamiento, pero Intellivision está más viva que nunca. El 29 de mayo de 2018, este grupo de ex trabajadores —bajo el nuevo nombre de Intellivision Entertainment y con el músico Tommy Tallarico a la cabeza— anunció que están desarrollando una nueva consola «simple, asequible, familiar y divertida sobre la que darán más detalles el próximo 1 de octubre. El equipo buscará contentar a los jugadores tradicionales, pero también aproximarse a aquellos más ocasionales que se ven desamparados ante la complejidad de los videojuegos modernos.

Intellivision nació como una consola **adelantada a su tiempo** y perduró en la memoria colectiva gracias a todo lo que brindó a la industria a nivel de entretenimiento y mejoras técnicas. El único sistema capaz de plantarle cara a Atari volverá, previsiblemente, para celebrar su cuarenta aniversario en 2020. Lo más curioso de todo es que el anuncio de la nueva Intellivision se produjo... ¡un día antes del comienzo de la campaña de *crowdfunding* de la Atari VCS! El espíritu sigue intacto; la hoja de ruta parece clara. ¡La primera gran batalla de la historia de los videojuegos **aún continúa en activo**! ■

"EN LA NUEVA INTELLIVISION NO VEREMOS ELABORADOS SHOOTERS 3D O JUEGOS VR, PERO SÍ CANTIDAD DE JUEGOS NUEVOS (Y MULTIJUGADOR)"



LEVEL UP!

DIME QUÉ VES Y TE DIRÉ QUIÉN ERES

por Julián Plaza

Perspectivas en primera persona, vistas satélite, cámaras pegadas a la espalda, planos predefinidos… el videojuego hace un uso prácticamente transversal de todo el lenguaje de la imagen en movimiento. Pero transversal no siempre quiere decir inteligente, y eso no tiene por qué ser malo. **El encuadre** lleva tanto tiempo entre nosotros que ya es como el *Power Beam* de Samus o como el cigarrillo de Snake; sabemos que está ahí, su función y presencia se dan por hechas, pero quítalo de la ecuación y verás como las cuentas no son las mismas. El punto de vista es tan importante que puede cambiar por completo el significado de un título, pasar de divertir a incomodar al jugador, de quitar peso a sus acciones a hacerlo partícipe de ellas. Es el dedo que apunta el camino, aunque seas tú quien lo recorre.

Julio de 2018



LEVEL UP!

DOS MIRADAS

DÓNDE, CÓMO Y QUÉ MIRAR

Desde que tu mirada se restringe a un rectángulo con cuatro esquinas, se lleva a cabo una criba. Qué queda dentro y fuera del plano. Cómo se integra cada elemento. De qué manera se relacionan entre ellos. El creador es el responsable de rellenar su interior, de tal manera que el jugador disponga de todo lo necesario para estar informado y, a la vez, tratar de buscar la mejor manera de reforzar su mensaje mientras vislumbra el final: esa imagen en los ojos de quien juega donde todo tiene una apariencia apetecible. Cada elección marca el rumbo de lo que se va a transmitir, qué idea subyace y qué mensaje das, por eso 'opinión' y 'punto de vista' son dos maneras de decir lo mismo.

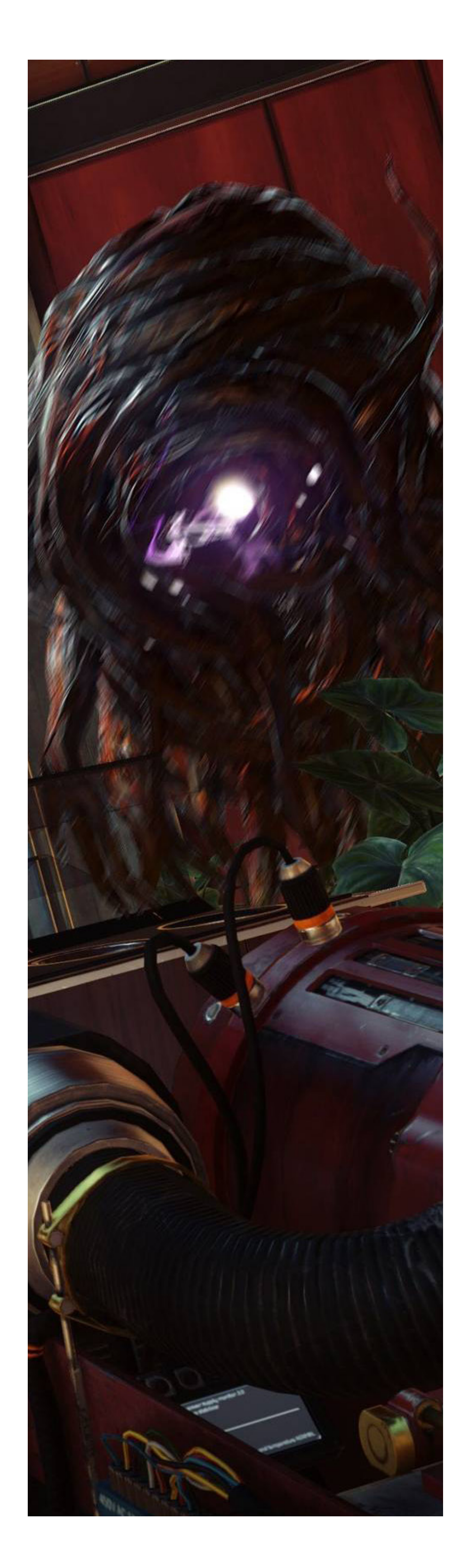
Cuando *Grand Theft Auto V* saltó a la actual generación, Rockstar Games introdujo una nueva perspectiva ausente en las versiones de PS3 y Xbox 360: **la primera persona**. Esta vez podíamos recorrer Los Santos desde los ojos de Trevor, Franklin y Michael, estando más cerca de ser un personaje que de interpretarlo. Era un anzuelo comercial, pero por su naturaleza también se intuía cierta intención reflexiva por parte del estudio yanqui; a diferencia de otros juegos con ese punto de vista, aquí la cámara estaba anclada a la cabeza del personaje y no había movimientos de cámara *scriptados*. Todo era más vívido.

Salir despegado por el parabrisas del coche pasaba a ser casi la simulación de un accidente real, y acciones como apalear, acuchillar o disparar a la gente generaban nuevas sensaciones, incomodidades ausentes hasta ese momento. Lo que antes se percibía como un juego crítico con la idiosincrasia americana pero desde un acercamiento amable con el jugador, ahora se podía leer como algo que te hacía sentir mucho más cómplice de tus acciones. El punto de vista lo cambió todo, abrió el melón del debate y ofreció nuevas lecturas sobre la serie *GTA*. Y solo bastó con colocar el eje en otro lado.

En su estudio *Cameras in Videogames: Comparing Play in Counter-Strike and the Doctor Who Adventures*, Eric Laurier y Stuart Reeves proponen **cuatro usos habituales de la cámara**: en seguimiento, aérea, en primera persona y predefinida. Luego cada juego los adapta a su manera, los utiliza de forma funcional o les imprime un significado, pero reduciéndolos a su uso más puro es fácil englobar cualquier lanzamiento en esta clasificación.

La cámara en seguimiento, la que comúnmente conocemos como cámara en tercera persona, es la más habitual en juegos de acción y aventuras, siempre que en ellos no predomine la puntería como componente esencial. Es decir, aunque Nathan Drake y Aloy disparan, *Uncharted* y *Horizon: Zero Dawn* tocan muchos más palos y no se apoyan en ese único pilar, aunque siempre hay excepciones como, por ejemplo, *Max Payne*. Este estilo suele ser el más funcional y pisa sobre seguro, pero ideas como la de *God of War* con su acción sin cortes y su inestabilidad constante —incluso quietos, el plano permanece en un permanente vaivén— demuestran que este también **es un territorio abierto a experimentos**. Es una técnica que suele ir de la mano de historias en las que interpretamos a un personaje con entidad, ya sea escrita o construida por el jugador, porque es la que mejor funciona y da aire al protagonista para construirse con cada acción.

La de la cámara aérea es la familia más grande y abraza desde la estrategia a diferente ▸



escala —un mismo saco que incluye tanto *Europa Universalis* como *XCOM: Enemy Unknown*— hasta la acción más frenética —títulos como *Assault Android Cactus* o *Furi* dan fe de ello—, y su mayor utilidad es la de incluir mucha información en un mismo *frame*. Cualquier juego de gestión o de estrategia funciona mejor así, con una panorámica general del conjunto. Por su parte, la primera persona **tiene presencia en todas las obras que orbiten en torno a la puntería** (*Portal*, *Overwatch*, *Prey*, etc.) y en producciones más íntimas con vocación de *walking simulator* como *SOMA* o *What Remains of Edith Finch*. Es un **mecanismo de inmersión** y también de apoyo en todo lo que quiere ser visceral, cercano.

Ya por último, llegamos a una cámara predefinida con más vocación de autor que las demás. Es la propia de aventuras gráficas tradicionales y tomó especial relevancia en las primeras andaduras del terror en 3D, con obras como *Alone in the Dark* o *Resident Evil*, que transformaron sus limitaciones en virtudes; utilizaron juegos de cámaras, planos cortos e intencionados que buscaban poner **la sílaba tónica en lo opresivo**, en los ángulos muertos y en la tensión de no saber qué habría tras cada esquina. Es un recurso tan útil que se sigue usando y que se rescata en casos recientes como el de *Until Dawn*.

Este es el tapiz, resumido y escueto, de todos los usos y formas que la cámara adopta en el videojuego, pero lógicamente hay más donde rascar. Aunque aquí todo es digital, en ocasiones la industria se sigue sintiendo más cómoda emulando técnicas más propias del cine y la fotografía. Hay veces en las que se simula la existencia de una lente que da lugar a reflejos de luz —un ejemplo bien claro lo tenemos en *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* y su uso recurrente del *lens flare* para enriquecer cada escena—, de un cristal que recibe las gotas de lluvia (*Heavy Rain*) o de una escafandra que se empaña al pasar por una fuente de calor (*Metroid Prime*). Se intenta imprimir realismo materializando algo que no está ahí.

Otro uso interesante de la cámara en el videojuego aparece cuando está en movimiento, **pero a la vez es autónoma y ajena a nuestro control**, y el ejemplo más evidente está en los *Pokémon* de Game Freak más recientes. En el combate, mediante la alternancia entre planos cortos y largos, *zooms* y barridos generales, se consigue que unas batallas por turnos parezcan dinámicas; en la exploración, el cambio de angulación y los movimientos de cámara acercándose al entrenador en determinadas zonas hacen que el 2.5D de *Poké-*

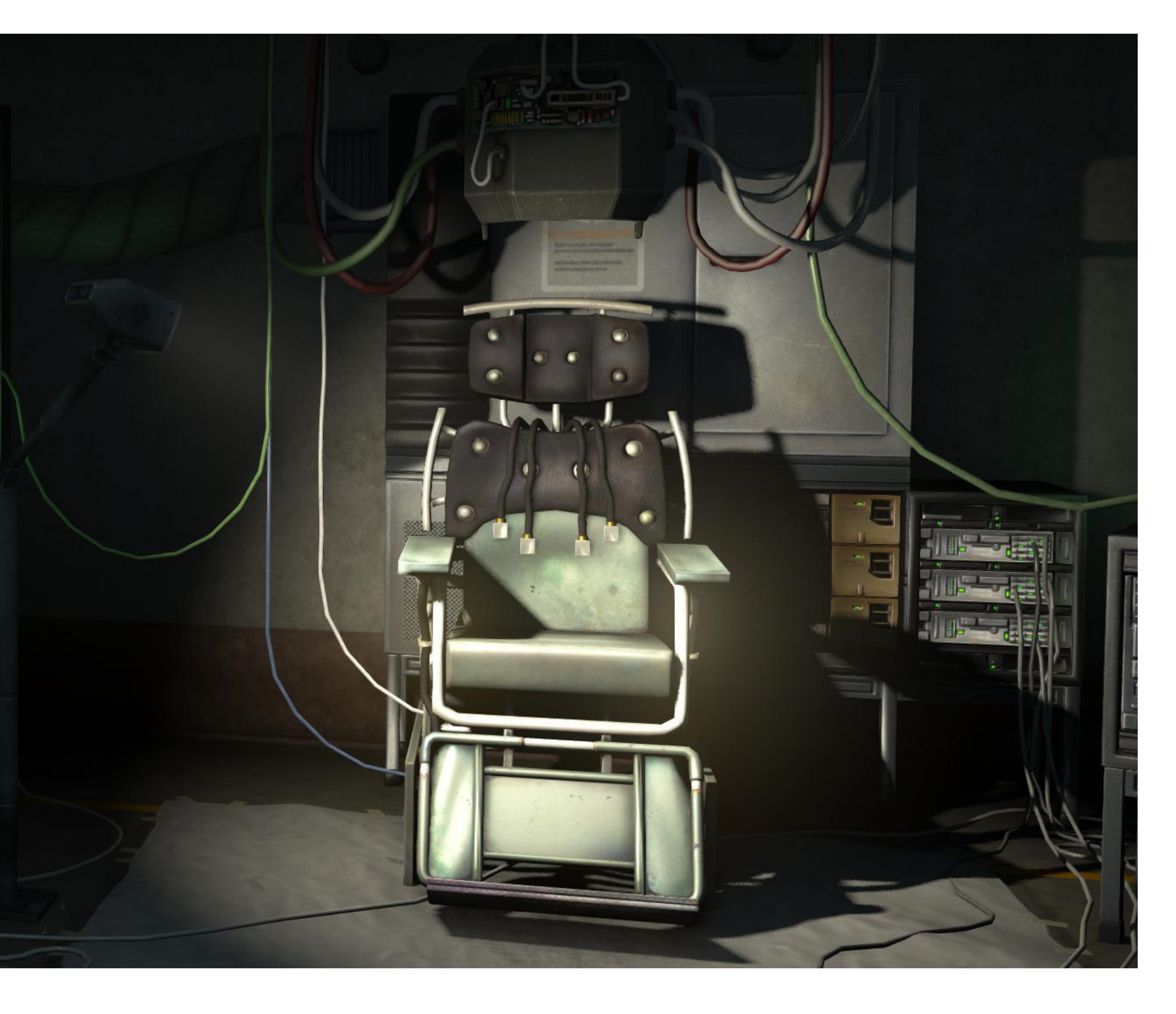
"LA CÁMARA PREDEFINIDA TIENE MÁS VOCACIÓN DE AUTOR QUE LOS DEMÁS TIPOS DE ENCUADRES"



mon Blanco y Negro casi parezca un entorno tridimensional.

Algo similar ocurre en *The Legend of Zelda: A Link Between Worlds*, del que posteriormente se ha sabido que todas las texturas están alargadas y distorsionadas, pero por el ángulo en el que vemos a los personajes la escala parece la adecuada. A modo de guinda, como el héroe puede moverse por las paredes pasando a una perspectiva casi 3D, la ilusión es absoluta. Dicho de otro modo, en buenas manos, **un simple encuadre es capaz de engañar**.

Aun así, la situación actual del videojuego es una en la que se siente mucho más cómodo con técnicas tradicionales, básicas pero funcionales como **cámaras ancladas a un eje o a un personaje** responsable de dirigir su rumbo. Pero existen ejemplos que rompen con ese acomodamiento. En *Metal Gear Solid,* la cámara abandona el enfoque aéreo cuando Snake se pega a la pared, contribuyendo no solo a ofrecer más información sobre el escenario sino también haciéndolo con un plano fijo en el que se han cuidado aspectos como la profundidad o el encuadre; en *Nier: Automata*, Yoko Taro **baila intencionadamente entre múltiples perspectivas** para conseguir que su obra no solo sea una mezcla de géneros (alterna el *shmup* y el *hack and slash* casi sin cortes), sino también una producción que se adapta a lo necesario con tal de favorecer la importancia y el frenetismo de la acción; en *Shadow of the Colossus* el plano se adapta a nivel situacional, cambiando de hombro y de perspectiva dependiendo del lugar, en



especial si estamos cabalgando, siempre con tal de lograr el encuadre más bonito en todo momento.

Obviamente, no siempre es necesario apostar por técnicas que busquen nuevas vías de expresión, basta con que la cámara cumpla con su función y sea eficiente en mostrar lo importante. En ese terreno, *Super Mario Galaxy* o *Super Mario 3D World* hacen un trabajo tan titánico como sutil al conseguir que la escena siempre incluya todo lo importante: **dónde estás, dónde hay que ir y cuál es el camino.** La senda del videojuego, en este terreno, es una con todavía mucho por recorrer, pero no es menos cierto que ya se han abierto puertas hacia lugares desconocidos; seguro que se seguirá haciendo. La exploración es algo nuestro por naturaleza y, sin una mirada inquieta, siempre pendiente de ver más allá, no hubiésemos llegado tan lejos. ■

"NO SIEMPRE ES NECESARIO APOSTAR POR TÉCNICAS QUE BUSQUEN NUEVAS VÍAS DE EXPRESIÓN"



HARDCORE GAMING 101 PRESENTA
SEGA ARCADE CLASSICS
VOLUMEN 1
1 PLAYER
GAMEPRESS

SEGA ARCADE CLASSICS VOL. 1

Un libro para aprender y recordar

POR **BORJA** RUETE

A principios de los años noventa, no sabía nada de SEGA ni conocía la figura de Yu Suzuki. Las **máquinas *arcade*** eran poco más que una atracción contemplativa para mí y las visitas a salones recreativos no se produjeron hasta años después, cuando la edad por fin lo permitió. Con todo, en casa había un Commodore 64, de modo que, sin saberlo, jugué a conversiones de recreativas de la compañía de *Sonic*.

Al hacer memoria, recuerdo el coche sobre el asfalto, la imitación del **Ferrari Testarossa** descapotable que quemaba la carretera al transitar, así como a la muchacha sentada en el asiento del copiloto, la novia que en algunas versiones se bajaba enfadada del vehículo para acabar en un coche ajeno. *OutRun*, cuyo título original fue ideado para recreativa por el mismísimo creador de *Shenmue*, aparece en mi mente deformado por la nostalgia y los recuerdos infantiles. Después de haber visto otras versiones más potentes, mi cabeza me juega malas pasada y atribuyo al *port* de Commodore 64 características de las que carecía.

Si tus recuerdos son como los míos, demasiado difusos, si eres nostálgico o si deseas aprender un poco más sobre historia del videojuego, *SEGA Arcade Classics Volumen 1* es una **buena oportunidad** para adentrarse en el fabuloso mundo de las máquinas de SEGA, un viaje retro a todo color firmado por Kurt Kalata que por fin llega traducido al español de la mano de la editorial GamePress.



SELECCIÓN DE CLÁSICOS

El libro ofrece información y anécdotas

Tapa dura y 176 páginas con imágenes a todo color que recogen una parte imprescindible del legado de SEGA. La obra incluye una selección de títulos variada con infinidad de detalles que logran abrir el apetito del conocimiento.

SEGA es una de las compañías de videojuegos más veteranas del sector. En una fecha tan temprana como 1966, la empresa nipona distribuyó *Periscope*, un título *arcade* desarrollado por Namco cuya versión internacional fue **comercializada por SEGA**. En las décadas siguientes, sus productos recreativos triunfaron tanto en los salones como en los hogares, gracias a unas conversiones que pocas veces estuvieron a la altura de sus versiones originales.

«Con la mejora de las consolas domésticas y los ordenadores, dejamos a veces de acordarnos de que hubo un momento en el que las versiones buenas de los juegos estaban fuera, en la calle. Sí, nos apañábamos con nuestros *downgrades* caseros, pero la última tecnología, la *next-gen*, estaba siempre en los recreativos», recuerda **Jon Cortázar**, fundador y director del estudio español Relevo, en el prólogo que ha escrito para la edición española de *SEGA Arcade Classics Volumen 1*. La potencia de las placas *arcade* era muy superior al hardware de los dispositivos de 8 y 16 bits de la época, algo que no solo se percibía en los obligados cambios gráficos y de sonido, sino también en la jugabilidad, que a veces difería completamente de la del *arcade*, cuando no desaparecían niveles o se añadían otros en la línea de las capacidades de esas máquinas.

El tomo que tengo entre manos ha sido escrito por Kurt Kalata, autor prolífico que ha publicado numerosos libros con su sello, Hardcore Gaming 101. En España, editado por Game-Press, está disponible además su libro dedicado a la franquicia *Castlevania*. De vuelta al volumen que nos ocupa, el propio Kalata plasma en las notas del autor su pasión por las recreativas clásicas de SEGA: «En los veinticinco años transcurridos desde aquellos días de mi infancia en el colegio, mi obsesión no ha decaído lo más mínimo y este libro es una prueba de ello».

En su interior, el lector hallará **sagas míticas** como *Space Harrier*, *After Burner*, *OutRun*, *Shinobi*, *Golden Axe*, *Alex Kidd*, *Wonder Boy* o *Thunder Blade*. Como es de suponer, las casi doscientas páginas de las que presume el tomo no son suficientes para albergar la profusa producción de la SEGA de aquellos años. En cualquier caso, Kalata ha publicado un segundo volumen que, esperamos, también vea la luz en España. Con todo, a la hora de elaborar un proyecto de estas características es necesario realizar una selección previa. «El criterio que sigue la selección de títulos de este volumen se basa mayormente en lo prolíficos que estos llegaron a ser, basándose en la cantidad de secuelas o conversiones que recibieron», escribe el autor. «Todos han sido analizados con gran detalle, incluyendo incluso oscuras versiones para móviles o las desarrolladas por fans».

El diseño y la maquetación del libro es similar al de las revistas de antaño, presentado en columnas y acompañadas de ilustraciones de los videojuegos que disecciona. El len-



"EL DISEÑO Y LA MAQUETACIÓN DEL LIBRO ES SIMILAR AL DE LAS REVISTAS DE ANTAÑO"

guaje que se emplea es llano y coloquial, muy en consonancia con las publicaciones de tipo retro que hoy se estilan en el mercado editorial. Su traducción al español es bastante correcta, aunque he detectado algún que otro error, sobre todo en la repetición de algunas palabras, por lo que tal vez se podrían haber buscado más sinónimos para enriquecer el texto.

En lo que se refiere al contenido en sí, la obra está dividida por sagas. Kalata desglosa cada una de ellas entrega por entrega. Lo hace desmenuzando los juegos al detalle, explicando cómo se desarrollaron y qué anécdotas surgieron durante el proceso de creación y después de la comercialización —en algunos casos, ciertos títulos nunca llegaron a salir a la venta—. Por añadidura, resulta muy interesante analizar cómo eran las conversiones a otro hardware. Excepto *Alex Kidd*, casi todas las producciones que aparecen en el libro contaron primero con una versión para los salones recreativos. Más adelante, según se iban licenciando, se trabajaba en las versiones domésticas. Además de ser menos potentes, las ediciones que se diseñaban para ordenadores y consolas tampoco podían simular el valor añadido que aportaban los **muebles recreativos**. Por ejemplo, en *After Burner*, algunos muebles tenian asiento e incluso «giraban a la par que el avión». De acuerdo con las palabras de Kalata, en el caso concreto de este videojuego «podría ser considerado más una atracción que un verdadero juego, lo que quizá explique por qué no tiene la solidez de otras recreativas de SEGA». Esos entresijos jugables se describen de forma pormenorizada, al igual que las sensaciones audiovisuales que transmite cada título. Valiéndose de capturas, la obra plasma la comparativa entre todas las versiones desarrolladas. Una mirada sirve para detectar las diferencias, aunque estas se detallan de igual modo por escrito.

"LA OBRA, MUY DETALLADA, ESTÁ DIVIDIDA POR SAGAS"

Uno de los clásicos imperecederos de SEGA, *Golden Axe*, resucitó hace unos puñado de años en PlayStation 3 y Xbox 360. Con el subtítulo de *Beast Rider*, el título poco o nada tenía que ver con los videojuegos del pasado. El libro deja hueco a las **versiones más actuales**, pese a que por desgracia a veces sean tan infames como esta entrega a la que hago mención.

Otras series, en cambio, corrieron mejor suerte. *Wonder Boy: The Dragon's Trap* es un delicioso *remake* que pudimos disfrutar en las actuales consolas de Microsoft y Sony, así como en PC. Los usuarios de Nintendo Switch lo tienen al alcance de la mano desde su lanzamiento, el año pasado.

Sobre *Wonder Boy* trata precisamente la única entrevista que figura en las páginas del tomo. Kurt Kalata tuvo la oportunidad de charlar con **Ryuichi Nishizawa**, uno de los principales artífices de la franquicia y cofundador de Westone Bit Entertainment, empresa que se encargó de la creación de varios juegos de la serie. Es realmente fascinante descubrir la intrahistoria del videojuego, lo que había detrás y los detalles que nunca fueron desvelados sobre este y otros proyectos.

En la fecha en la que el encuentro tuvo lugar, la compañía todavía seguía funcionando. Por desgracia, se vio obligada a cerrar sus puertas hace un par de años. Sin embargo, contribuyó al rico legado de SEGA, una herencia que se analiza en la obra de Kalata y que continuará en **futuros tomos**. Este libro es el primer paso. ■



AUTOR

KURT KALATA

...

Nació en Nueva Jersey, Estados Unidos, hace poco más de treinta años. Es un jugador fervoroso y un apasionado de los juegos clásicos, especialmente de SEGA y Konami.

—

"Este volumen pretende ahondar en qué hace que estos juegos sean tan fascinantes".

—

Ha publicado varios libros. Escribe en Hardcore Gaming 101 y en The Castlevania Dungeon, entre otros.



POKÉMON COLOSSEUM_

EL PRINCIPIO

LA SENDA QUE POKÉMON MARCÓ Y NO SE SIGUIÓ

ORIGINAL DE GAMECUBE

POR **JUANCARLOS**SALOZ

Cuando descubrí que los próximos videojuegos de *Pokémon* iban a salir para Nintendo Switch, no pude contener mi emoción. Sin todavía saber si se trataría de un *remake* de Kanto —como ha resultado ser *Let's Go!*— o la siguiente generación —que llegará el siguiente año— sentí que, por fin, **se habían decidido a hacer el RPG definitivo de los *Pocket Monster*.**

Veinte años después de aquella época despreocupada en la que me pasaba días enteros jugando a *Pokémon Amarillo*, tendré la oportunidad de repetir esa experiencia aplicada a una tecnología infinitamente más avanzada. Quizás no sea ese juego de rol tan esperado que una a todas las regiones, pero como mínimo es el mayor paso que ha dado Nintendo por trasladar sus pequeños pero eficaces títulos portátiles a una plataforma mayor... **¿o no?**

El 21 de noviembre de 2003, en pleno apogeo de la fiebre pokémon y mucho antes de que tuviera sentido hablar de *remakes* de la saga, se estrenó **un videojuego avanzado a su tiempo: *Pokémon Colosseum*.** Con tan solo cinco decenas de pokémon a nuestra disposición, y obviando por completo una mitología que se había mantenido intocable desde sus orígenes, el título nació como la apuesta más arriesgada que había hecho nunca la marca.

Acostumbrados a la ambientación buenrollera e infantil de las dos primeras generaciones —incluyendo el entretenido *Pokémon Snap* y el activo aunque repetitivo *Pokémon Stadium*—, el tono oscuro de *Colosseum* pilló a muchos de improviso. De repente, las pequeñas mascotas de las que tanto nos habíamos encariñado estaban poseídas por una oscuridad de la que teníamos que liberarlas. Y el protagonista prototípico de los títulos portátiles se sustituía por un tipo místico e **infinitamente más molón.**

Gracias a una estética estilo *Mad Max*, que acertadamente supieron aprovechar con un amplio desierto y elementos robóticos bien calculados, *Colosseum* dio un golpe sobre la mesa desde el primer momento para mostrar que ***Pokémon* podía ser mucho más de lo que habíamos visto hasta el momento.**

Visto en retrospectiva, es imposible obviar los múltiples fallos de los que pecó este primer videojuego de *Pokémon* para GameCube. Por más que la decisión de poner a dos acompañantes tan ascéticos como Espeon y Umbreon estaba acorde con el tono,

IMAGEN: NINTENDO

ninguno estuvo a la altura de los principales a los que nos habíamos acostumbrado con los juegos portátiles. Del mismo modo, **la ambientación se comía una historia que recordaba más a la serie de *Digimon* que a un concepto completamente original.** Y el sistema de progresión a través de combates uno contra uno terminaba haciéndose repetitivo y monótono. Pero, a pesar de sus carencias, *Colosseum* consiguió algo que muy pocas generaciones de *Pokémon* han logrado: adentrar al jugador en un mundo inmersivo en el que todo te lleva a la aventura.

Recuerdo que, cada vez que accedía a una nueva zona, ya fuera el minero Pueblo Pirita o la majestuosa Ciudad Oasis, sentía la necesidad incipiente de recorrer cada uno de sus rincones. Al contrario de lo que me ocurre con los RPG habituales de *Pokémon*, en los que la mayoría de conversaciones con PNJs son tan obvias que las leo lo más rápido que puedo, en *Colosseum* me interesaba por todo el lore que me rodeaba. Puede que los diálogos terminaran siendo igual de banales en ambos casos, o que incluso en *Colosseum* se tuviera menos en cuenta la experiencia del jugador con respecto al mundo que le rodea. Pero, gracias a que te veías transportado a ese mundo, de nada importaba todo aquello. **Querías saber por qué había Pokémon oscuros; querías saber por qué tu personaje llevaba una especie de prótesis en el brazo; querías saber todos los detalles de cada ciudad en la que te encontrabas.** Y eso, aunque se ha recuperado en los últimos *Sol* y *Luna*, es uno de los mayores fallos que ha tenido la saga.

"LAS VENTAS DE GC SE DUPLICARON GRACIAS A COLOSSEUM"

Gracias a sus noblezas, que no pasaron desapercibidas para los jugadores, las ventas de GameCube se duplicaron en Europa durante su primera semana en tiendas. Fue **un soplo de aire fresco para Nintendo**, que necesitaba títulos exclusivos de gran potencial para competir contra PS2 y Xbox. Pero, aunque podría haber marcado una senda que se siguiera explorando en el futuro, un error de cálculo provocó el desastre. ■

FICHATÉCNICA



Título original:
Pokémon Colosseum
Desarrolla
Genius Sonority
Distribuidora
Nintendo
Director
Manabu Yamana
Productores
Gakuji Nomoto
Hiroyuki Jinnai
Hiroaki Tsuru
Kenji Miki
Shigeru Miyamoto
Programador
Masayuki Kawamoto
Artista
Sin'Ichi Hiromoto
Guión
Kazunori Orio
Compositor:
Tsukasa Tawada
—
Plataforma
Nintendo GameCube
Lanzamiento
21 de noviembre de 2003

EL JUEGO QUE MALDIJO LOS **POKÉMON DE SOBREMESA**

Pokémon XD fue la continuación de *Colosseum*, cinco años después de los sucesos del anterior videojuego. Sin embargo, su poca originalidad lo convirtió en un gran fracaso de crítica.

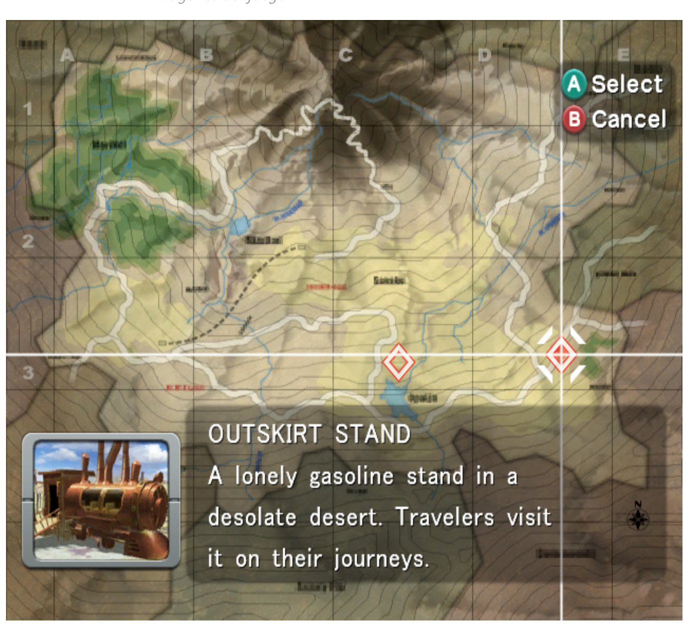
Pokémon XD (no leáis esto como una risa, es el título del juego) apareció tan solo un año y medio después de *Colosseum*: el 4 de agosto de 2005.

El videojuego tenía sus bondades. Al estar ambientado en la misma región que *Colosseum*, **se mantenía su tono sombrío.** Sin embargo, se integraba en un mundo mucho más soft, intentando recuperar la esencia del *Pokémon* de las consolas portátiles.

De este modo, se llevaba a cabo un *mezclum* que sin duda buscaba llegar a los más pequeños de casa. Y, aunque el melón con jamón esté extrañamente bueno, en este caso la mezcla no fue tan satisfactoria.

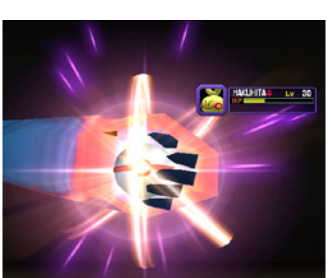
Con un 64 en Metacritic, *Pokémon XD* se colocó como **el peor videojuego de la saga hasta la fecha** —después superado por otros despropósitos como *Dash* o *Rumble World*—. No era de extrañar; al pasarlo por el filtro de la infantilización, *XD* desperdiciaba los elementos más interesantes de *Colosseum*, como un protagonista que se asemejaba más a Cloud de *Final Fantasy VII* que a Ash Ketchum. Del mismo modo, la historia del Lugia Oscuro se mostraba floja y repetida hasta la saciedad; no era más que concentrar en un gran *Pokémon* toda la historia ▸

Imágenes del juego









Una región desértica

—

La región de Aura fue introducida en la tercera generación a través de *Pokémon Colosseum* y *XD*. **Está basada en la región de Arizona de Estados Unidos** y se compone de un enorme desierto contrapuesto con una región verdosa. Sus ciudades beben de referentes de todo tipo. Por ejemplo, Villa Ágata es un claro homenaje al Bosque Kokiri de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, y Ciudad Pirita (que luego vemos revisada en la cuarta generación) bebe de películas distópicas como *Mad Max* y animes como *Full Metal Alchemist*.

del juego anterior. Pero, mientras en *Colosseum* se contaba con un factor sorpresa que hacía que olvidáramos los posibles fallos de sus mecánicas, en este caso ya se exigía un punto más de calidad al videojuego. Y, en lugar de regalarnos más y mejor, Nintendo acabó dándonos **una especie de copia que no satisfacía a ningún tipo de público.**

Pese a todo, había esperanza. Gracias a GameCube, *Pokémon* había abierto una doble senda. Por un lado, estaban los juegos portátiles, que seguían ampliándose a través de regiones y generaciones. Y, por el otro, los juegos de sobremesa que se habían desmarcado por completo del resto. Matizando los fallos y probando con historias renovadas, ***Pokémon* podría haber seguido publicando joyas alejadas de Nintendo DS.** Al fin y al cabo, durante esta época, poco tenía que ver las innovaciones con las regiones de Hoenn y Sinnoh con los títulos para GameCube. Pero al batacazo de *XD* se le había sumado una traba que, a su vez, fue el mayor logro de la historia contemporánea de Nintendo: **Wii.**

Adalid de mantenerse fiel a su marca, Nintendo vio que no podía competir en la misma liga que Sony y Microsoft. No porque no tuviera la tecnología para hacerlo, sino porque no llegaba al mismo público objetivo. Teniendo esto en cuenta, diseñaron una consola revolucionaria, la más familiar e interactiva que se haya creado nunca, y consiguió vender más de 100 millones de unidades.

El problema es que, según la línea marcada por Wii, **los RPG de *Pokémon* de sobremesa ya no tenían sentido.** Y, en vistas de que *Diamante* y *Perla* estaban funcionando a la perfección, abandonaron la idea de seguir haciendo más videojuegos como *XD*.

Genius Sonority, la compañía que había desarrollado tanto *XD* como *Colosseum*, siguió trabajando para The Pokémon Company. Pero, en lugar de continuar explorando el RPG, entendieron que su lugar estaba en los complementos de aquel lore que tan bien funcionaba por sí mismo.

Así, el sueño de continuar con la doble senda que integraba a todo tipo de públicos a la vez que aportaba **una mitología mucho mayor a la franquicia** acabó derivando en títulos sin demasiada relevancia. El primero de ellos fue *Pokémon Link!*, basado en hacer puzles al estilo *Candy Crush*. Ya de por sí no parecía demasiado alentador, pero **su salto a Wii fue todavía más desastroso**. Con *Pokémon Battle Revolution*, los usuarios que esperaban una nueva experiencia en la que poder aprender algo más sobre la saga terminaron desolados. Y es que, en lugar de intentar aportar algún sistema mínimamente innovador, simplemente llevaron a cabo una especie de remake de *Pokémon Stadium*, pero sin el factor sorpresa. Por más que hubieran dejado claro con GameCube que la gente quería seguir viviendo historias nuevas, Genius Sonority dio un paso atrás y volvió a los combates sin contexto mientras la verdadera batalla se libraba en las consolas portátiles.

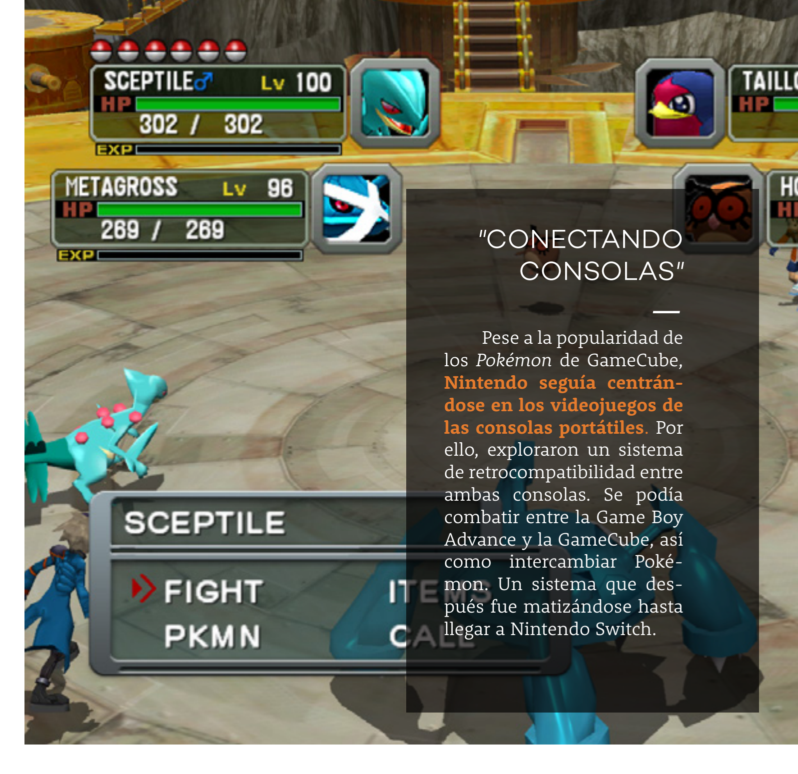
Una década después de este **fenómeno que comenzó en gloria y terminó en hecatombe**, la aparición de Switch ha vuelto a cambiar la perspectiva de Nintendo. Su naturaleza de consola híbrida, un nuevo concepto que ya hemos visto ser explotado al máximo en juegos como *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* o *Super Mario Odyssey*, es lo que Pokémon siempre había necesitado.

"QUIZÁS SEA EL POKÉMON MÁS SOMBRÍO AL QUE JUGUEMOS"

Con esta consola sí encaja un RPG de Pokémon con todos los ingredientes en el asador. Con esta consola, sí que se puede avanzar en generaciones sin necesidad de centrarse en el público recién llegado a la saga. Con esta consola, sí que se pueden explotar todos los recursos que permite *Pokémon*, desde salir a la calle como un cazador de *Pokémon Go* hasta derribar los gimnasios más icónicos de Kanto. Con esta consola, al fin tenemos un paso adelante para **volver al camino que Nintendo emprendió con *Colosseum***.

Con los deberes hechos y habiendo aprendido de los errores, The Pokémon Company debe demostrar que la espera ha merecido la pena, que una década después por fin ha sabido aunar lo mejor de la saga en una consola alejada de las portátiles. Y que es capaz de sacar el máximo partido a la consola, explorando todas sus posibilidades y logrando que sus ventas se dupliquen, como ya ocurrió en GameCube.

Quizás nunca más volvamos a ver en la franquicia una ambientación tan trabajada como la de *Pokémon Colosseum*. Pero, sin duda, **Nintendo ha vuelto a tomar las riendas de su gallina de los huevos de oro** y ahora está a punto de demostrar que el momento que tantos habíamos esperado durante años va a merecer la pena. ■



"CONECTANDO CONSOLAS"

Pese a la popularidad de los *Pokémon* de GameCube, **Nintendo seguía centrándose en los videojuegos de las consolas portátiles**. Por ello, exploraron un sistema de retrocompatibilidad entre ambas consolas. Se podía combatir entre la Game Boy Advance y la GameCube, así como intercambiar Pokémon. Un sistema que después fue matizándose hasta llegar a Nintendo Switch.



JOYAS OLVIDADAS

GRANDIA_

EL VIAJE DEL HÉROE

Habiendo jugado docenas y docenas de títulos roleros a lo largo de mi vida como aficionado de los videojuegos, muchas de las obras de este género pasaron a ser clásicos inolvidables en mis recuerdos. Tal vez porque ya era un apasionado de los juegos de rol tradicionales, las aventuras de este tipo, trasladadas a la pantalla de mi consola, fueron un reclamo natural para mi persona. Tomar las riendas de un personaje, ver **su evolución** mientras afrontaba un peligro tras otro y, finalmente, completar su destino. Esa es la fórmula por excelencia para confeccionar este tipo de fantasías.

El viaje del héroe es un recurso muy común dentro de la ficción. Una suerte de guía paso a paso que permite una progresión natural del protagonista, tanto a nivel de sus capacidades como en su forma de pensar y entender el mundo. Infinidad de novelas, filmes y por supuesto videojuegos lo han empleado. Pero en mi corazón siempre tendré las aventuras de Justin en ***Grandia*** como uno de mis referentes de este subgénero.





ORIGINAL DE PLAYSTATION

POR **JAVIER**BELLO

Aventurarse a lo desconocido, descubrir tierras exóticas, explorar las ruinas de una civilización ancestral, esgrimir poderes de leyenda y afrontar trascendentales peligros que amenazan todo el mundo conocido. Cuando era niño, **mi pasatiempo favorito** era tratar de imitar a los héroes de mis películas y libros favoritos. Como todo infante, daba rienda suelta a mi imaginación para tratar de hacer realidad la fantasía en mi mente, Solo que, en mi caso, dicho *hobby* perduró hasta una edad bastante más elevada de lo habitual. Es posible que tal vez por eso pude disfrutar de *Grandia* como si contara con la misma edad que su protagonista.

El título nos presenta a Justin como su personaje central, un niño de 14 años **en plena transición hacia su adolescencia** y con una mentalidad todavía muy infantil. Nuestra primera toma de contacto con él nos sitúa en una competición con los chavales de su barrio, que le han retado a encontrar una serie de objetos ocultos por el pueblo para poner a prueba las habilidades aventureras que el héroe afirma tener. Pronto localizaremos los 'artefactos' —un delantal, la tapa de una cacerola y una espada de madera— que, en un guiño al contenido final del juego, están nombrados como los mejores objetos que podemos conseguir en la aventura.

"DE LA MAGIA DEL DESCUBRIMIENTO A LA MADUREZ PERSONAL"

Tras este inocente pasatiempo que sirve como tutorial para los controles básicos, nos ponemos en marcha hacia el verdadero objetivo. Justin posee una extraña reliquia que su padre halló en unas ruinas: **la piedra espiritual**. El progenitor del protagonista era capitán de barco y un consumado explorador, por lo que es natural que su hijo quiera seguir sus pasos. Determinado a averiguar los misterios de la piedra, una charla con el restaurador del museo local lo pone en busca de unas ruinas recién descubiertas y asociadas al origen de la reliquia, **la civilización de Icaria**, un poderoso imperio de antaño lleno de maravillas tecnológicas que desapareció inexplicablemente en la noche de los tiempos.

Tras superar una serie de obstáculos, la piedra reacciona con los mecanismos del lugar proyectando la imagen de una misteriosa joven que se hace llamar Liete y que le habla a Justin de la ancestral nación, instándole a **encontrar su capital**, la ciudad perdida de Alent, donde podrá explicarle sus misterios.

Este prólogo sirve para cubrir las bases del viaje del héroe, marcando **la llamada de la aventura y la ayuda de una figura sobrenatural** en la lista. Establece un rumbo muy claro para el protagonista a la hora de encarar sus pasos, al tiempo que inicia su transformación hacia la madurez y afronta los retos de la vida adulta.

POR MARAVILLOSO QUE SEA EL DESTINO

LA MEJOR PARTE DE UNA AVENTURA **ES EL VIAJE**

La obra de Game Arts destacó por ofrecernos un periplo cargado de escenas memorables, donde el humor, el drama y las lecciones de vida se repartían el protagonismo con cada nuevo paso que daban los personajes.

Grandia se divide en **dos etapas diferenciadas**, por lo que no es casualidad que el juego llegara en dos discos. El primero de ellos narra el comienzo del viaje y las lecciones que aprenden los personajes de las dificultades que deben superar. Esta primera fracción cuenta con **un tono inocente y desenfadado**, que va tornándose más serio conforme se descubren los misterios del mundo antiguo y se va forjando el carácter del héroe.

Un plantel de lo más colorista

—

En vez de recurrir a la fantasía tradicional, las gentes que pueblan el mundo de *Grandia* resultaban bastante variopintos y originales.



Partiendo de su hogar hacia un nuevo continente bautizado como el Nuevo Mundo, esta travesía presenta los **primeros retos** cuando Sue, la mejor amiga de Justin, se cuela de polizón en el barco para seguir sus pasos. Para evitar que los echen al mar, ambos jóvenes se ven obligados a trabajar como grumetes. Las cosas cambian cuando Feena, una aventurera de emergente prestigio, sube a bordo a mitad de camino. Ella será **la primera mentora** de Justin, enseñándole que explorar sitios desconocidos o combatir monstruos no es un juego de niños. Cuando un barco fantasma asalta el navío, los tres colaboran para erradicar los males que porta y nuestro aspirante a aventurero **queda en evidencia más de una vez** ante las capacidades de la experimentada heroína. A pesar de todo, Justin, Feena y Sue se volverán amigos inseparables, siendo los protagonistas de este primer arco del viaje.

Guiados por una nueva charla con Liete en los restos de una ciudad icariana, pondrán rumbo al este, donde se alza el Muro del Fin del Mundo, una colosal construcción de altura insólita que supuestamente marca el límite de los dominios terrenales. Sin embargo, **el desafío no amedrenta al trío** y tras varias jornadas de escalada consiguen coronar la cima, descubriendo un tierra salvaje e inexplorada al otro lado.

Esta parte marca **el cruce del primer umbral y la iniciación**. Los acontecimientos en este mundo perdido comenzarán a transformar la personalidad de Justin. Es aquí donde sufre sus primeras derrotas y donde se ve forzado a tomar decisiones difíciles. El niño comienza a entender las responsabilidades de un adulto y los sacrificios que deben hacerse para seguir adelante.

Al poco de llegar a estos nuevos parajes se encontrarán con Gadwin, caballero protector de un cercano pueblo y que sustituirá a Feena como figura mentora. El veterano espadachín ayudará a Justin a pulir sus habilidades a través de sus charlas y sus actos, pero también **le inspirará a crecer como individuo**.

Su mayor prueba de carácter llegará cuando se dispongan a cruzar el océano una vez más siguiendo la pista de la ciudad de Alent. Para poder continuar consiguen una esfera mágica que les permitirá atrevesar la masa de agua en un instante. Pero Sue cae enferma justo cuando van a partir. La muchacha, mucho más joven que sus amigos, no ha podido mantener el ritmo y está agotada. Tras llevarse una buena reprimenda por ignorar la salud de una niña pequeña y querer priorizar sus aspiraciones antes que el bienestar de su amiga, Justin termina dándose cuenta de que Sue no puede seguir acompañándoles y decide usar la esfera para enviarla de vuelta a casa en **una emotiva despedida para el recuerdo**.



El final del primer disco marca **el encuentro con la diosa**. Justin y Feena cruzan el océano en una pequeña barca y la pareja de héroes adolescentes comienza a sentir la chispa del amor. Un romance que llevaba tiempo palpándose en el aire y que será uno de los temas centrales de la segunda parte. No obstante, los impulsos de la pubertad no son la única nota que señala **el tránsito a la edad adulta**, también lo es el ambiente del nuevo continente y las revelaciones en la trama que convierten la jovial aventura en una epopeya de corte oscuro. Esto supone el comienzo de **la entrada al abismo**, momento en el que los antagonistas comienzan a jugar sus cartas.

A lo largo del juego, los héroes se han ido topando con las *Garlyle Forces*, un ejército que opera en todo el mundo y cuyo general está obsesionado con obtener y **replicar la tecnología de Icaria**. Las gentes que moran este continente han acusado las incursiones de este grupo militar en sus territorios y los estragos de sus experimentos. Uniendo fuerzas con Rapp, guerrero de uno de los pueblos afectados, los protagonistas descubren que algo está petrificando el entorno. Los padres de su nuevo amigo fueron algunas de las víctimas y tras adentrarse en las instalaciones militares descubren la causa: Gaia. Un ente perteneciente al mundo antiguo y el causante de la caída de la gloriosa civilización.

Finalmente, Justin y sus camaradas consiguen llegar a Alent y conocer en persona a Liete, quien les explica el origen de Gaia. La sacerdotisa cree que el muchacho está destinado a destruir al monstruo y **enmendar la relación entre humanos y espíritus** de la que se nutría Icaria.

No obstante, cuando por fin se enfrentan al general para pararle los pies y evitar que obtenga el poder de Gaia, son derrotados y toda esperanza parece perdida. La criatura comienza a campar a sus anchas y la resistencia que el ejército planta es insuficiente. Previamente a esto, se había revelado que tanto Feena como su melliza Leen son descendientes de los icarianos y cuentan con poderes especiales que podrían detener a Gaia. La hermana de la heroína se sacrifica para ganar tiempo y esto destroza por completo a la muchacha, que **se resigna a hacer lo mismo** si con ello puede salvar a la humanidad.

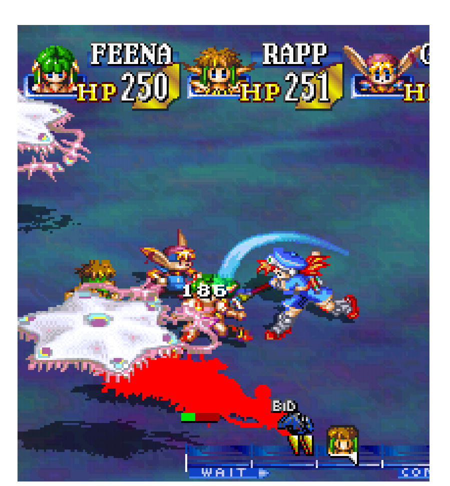
"UNA ÉPICA FAMILIAR CUYA FUERZA RESIDE EN SU NARRACIÓN"

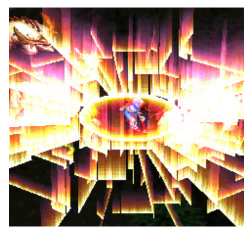
Justin intenta convencerla de lo contrario a la desesperada, pero es rechazado y abandonado por la chica que ama, dejando al joven impotente ante **su ordalía**. Sobrepasado por el curso de los acontecimientos, Justin arroja la toalla y vaga deprimido por la ciudad hasta que, reencontrándose de nuevo con sus amigos, recuerda que a lo largo de su viaje nunca ha estado solo y que con la ayuda de todos ellos podrá **expiar su fracaso** y su falta de esperanza. Siguiendo el consejo de Liete, pide la ayuda de los espíritus y estos le entregan una espada con la que podrá vencer al monstruo.

Así se desencadena la recta final del juego y **el regreso del héroe**, con Justin armado con el don final y el apoyo de sus camaradas, Gaia es derrotada, los espíritus vuelven a tender su mano a la humanidad y el viaje cierra su círculo.

En muchos aspectos, *Grandia* no dispone de la historia más original del mundo, pero si que **sabe contarla de manera magistral** y con un reparto de lujo. Cada uno de los personajes que conforman esta aventura derrocha personalidad y su compañía hace de lo más ameno el periplo. Muchos de ellos se convirtieron en mis figuras de ficción favoritas, llegando a tener múltiples partidas guardadas para revivir con ellos escenas concretas del juego. Son memorias que todavía evoco con cariño. Momentos entrañables, que me recuerdan que **todos somos héroes en nuestro propio viaje**. ■

Imágenes del juego









BATMAN & ROBIN_

EL DUO DINÁMICO

LOS HÉROES QUE SE ADELANTARON A SU TIEMPO

ORIGINAL DE PLAYSTATION
POR **CÉSAR**OTERO

Espera, ¿*Batman & Robin* en la sección de Joyas Olvidadas? ¿Nos hemos vuelto locos como el Sombrerero Loco o qué está pasando? Por un lado sí, y por otro no, por eso hemos 'entrecomillado' lo de joya en el título, porque el *Batman & Robin* que Probe Entertainment hizo y Acclaim lanzó en la primera PlayStation no es una joya, pero sí que atesoraba elementos suficientes sobre el papel que **lo podían haber convertido en el juego definitivo de Batman**, más de una década antes que *Batman Arkham Asylum* llegase y rompiese las reglas del género superheroico.

Hoy proponemos un experimento tan loco como los de Poison Ivy en el film de Joel Schumacher: Cruzar el ADN del juego basado en la odiada y fetichista *Batman & Robin* con los *assets* de *Batman Arkham Knight*. ¿El resultado? **El mejor juego del caballero oscuro**, el más profundo, el más desafiante y el más fiel. ¿Estamos locos? Bueno, intentemos demostrar que no...

BATGARFIO, BATMÓVIL Y BATPEZONES

Es como una maldición. La Maldición del **´juego licenciado´**, podríamos llamarla, un *cash in* rápido para tener un producto de *merchandising* extra que vender. De *Batman & Robin*, el filme ultra colorista, uberinfantiloide y delirantemente *campy to the X-treme* que parecía un anuncio de juguetes de 2 horas, en teoría no se podría sacar más que el típico juego mediocre, ¿no? Pero ojo, que aquí es donde tenemos la primera sorpresa. Porque *Batman & Robin*, estrenado un año después en exclusiva en la primera PlayStation, fue un **juego tremendamente ambicioso** en su planteamiento, en sus mecánicas, su jugabilidad, sus gráficos... En todo. Para hacerse una idea, *Batman & Robin* se adelantó un año a *Shenmue* en su concepto de una ciudad abierta en 3D, tres años a Rockstar y la Liberty City de su esencial *GTA III*, y fue coetáneo de otros *open world* del 98 como *Body Harvest*, pero gráficamente más ambicioso...

UN MUNDO ABIERTO EN 3D EN 1998

Como juego basado en una película, este sigue su guion a la par que **añade cosas nuevas**. De esta manera, el objetivo es detener a Mister Freeze y a Poison Ivy. Pero, dado que es un título de mundo abierto, no se trata de montarse en el Batmóvil —sí, tenía vehículos—, ir de A a B, pasarse un rato combatiendo/de infiltración y resolver la

IMAGEN: ACCLAIM

misión. No, lo primero que debemos hacer es salir de la Batcueva, **representada de una forma fiel** al extremo a la del filme. Para ello podemos elegir a Batman, a Robin o a Batgirl. Dependiendo de la elección veremos aparecer un vehículo u otro.

A continuación, salimos por la batcueva, por la parte trasera de la mansión Wayne y entramos en una Gotham City enorme —estamos en el 98—, llena de calles, con **localizaciones icónicas** como la Axis Chemical Factory, incluso de tiendas y edificios en los que entrar. No por nada le llaman a Batman ´el mejor detective del mundo´, y eso es lo que toca: **investigar la ciudad, calle a calle, rincón a rincón**. Podemos hallar una pista dentro de un edificio, en la esquina de una tienda, coger una moneda en una cabina de teléfono para comprar un periódico y recibir otra.

EL BATORDENADOR Y LA MANSIÓN WAYNE

El juego nos indica que atravesamos una zona en la que puede haber una pista, pero ahora debemos aparcar e investigar. ¿Y cuando la tenemos? Pues toca volver a la batcueva y **usar en tiempo real el Batordenador**, escanear las pistas, combinarlas igual que

"UN JUEGO *OPEN WORLD* MUY AMBICIOSO PARA SU ÉPOCA"

en una aventura gráfica, analizarlas. Por poneros un ejemplo, la primera prueba presenta varios trozos de un póster que unidos nos dicen dónde y a qué hora atacará Freeze el museo de Gotham. Pero hay más, ya que debemos hacer *zoom*, darle la vuelta al papel e incluso intentar ver qué hay bajo la zona tachada para saber el momento exacto del golpe.

Ahora, vuelta a la calle, toca conducir hasta el museo y enfrentarnos a Freeze. Pero ojo, si llegamos muy temprano, Freeze no estará y el evento no se activará. Si llegamos tarde por no haber reunido las pistas, Freeze habrá dado el golpe. Porque sí, **tenemos un contador constante de tres días**, 72 horas para resolver el juego. Añadidle simulación ciudadana y de tráfico, con coches circulando, vehículos enemigos atacándonos, delitos secundarios que podemos evitar. Por ejemplo, podemos pararnos a auxiliar

FICHA TÉCNICA



Título original:
Batman & Robin
Desarrolla
Probe Entertainment
Distribuidora
Acclaim Entertainment
—
Productor
Peter Jones
Programador
David Shea
Director artístico
Guy Mills
Jefe de Diseño
Matt Nagy
Modelador 3D
Matthew Tracey
—
Plataforma
PlayStation
Lanzamiento
7 de agosto de 1998

Imágenes del juego





a un ciudadano que están apalizando, etc. Y hay más, ya que en la Batcueva **tenemos un espacio para entrenarnos** —y aprender nuevos combos desbloqueados investigando en la calle—, y hasta podemos subir a la mansión Wayne a practicar el tiro al blanco. La jugabilidad divide el mando en dos configuraciones cuando vamos a pie: por un lado, tenemos el modo Detective para investigar, y por otro, el modo Acción para pelear —o sea, 16 botones—. Muchos *gadgets* como las botas de propulsión, o bombas de humo; Batcomputadoras por toda la ciudad y accesos directos a la Batcueva en el edificio Wayne... *Batman & Robin* fue **tremendamente ambicioso, pero también lleno de taras** y, por qué no decirlo, con un concepto demasiado adelantado para la tecnología que había en su época. Faltaban seis años para el *Spider-Man 2* de Activision que cambió las reglas del género.

UN LADRILLO JUGABLE

Si ahora mismo pusieras este juego e iniciases partida, notarías que manejar a Batman (o a Robin o a Batgirl) es poco menos como manejar a un ladrillo, sobre todo al girarte. Y la cámara a veces te sigue, y a veces es prefijada. Con semejante **control pesado**, acciones como encontrar una pista usando las botas *jet* en el puente de Gotham es un acto de fe, porque la ostia contra el agua te la das. *No problem*, Batman nada y bucea a lo Lara Croft... Sí, **nada y bucea**, algo que aprovechamos para encontrar zonas secretas a lo largo de Gotham. El sistema de combate y sus *hitboxes* tampoco estaban acertados, y si lo combinamos con las malas pasadas que jugaban a veces las cámaras (también en las plataformas) y lo ligeros que eran los coches, pues teníamos un apartado jugable que necesitaba un pulido...

"USAR BATORDENADOR ERA VITAL PARA DESCIFRAR LAS PISTAS"



EL JUEGO DE BATMAN DEFINITIVO

Resumamos qué **elementos de gameplay tiene la saga *Arkham***. Explorar libremente por los escenarios, el pionero e imitado sistema de combate *Free Flow* con ataques de melé y combos. *Gadgets* como el garfio, los *batarangs* y las bombas de humo. Plataformas, infiltración y minijuegos —como el uso del Batanalizador—. El Batmóvil y sus varios usos (para persecuciones, combate y resolución de rompecabezas). Reconstrucción de escenas del crimen, ayudar a la Policía, puzles, el despacho de la Torre Wayne y la Batcueva.

Ahora cojamos lo que *Batman & Robin* aportó al mundo del videojuego sobre el caballero oscuro:

Varios Batvehículos. Acceso directo constante a la batcueva (igual que *LEGO Batman 2*, por ejemplo). Una parte de la mansión Wayne. Ayudar a los ciudadanos de Gotham. Búsqueda, reconstrucción y análisis de pistas en el Batordenador.



¿RESULTADO?

En sí, empleando los elementos que Probe Entertainment implementó en su obra, tendríamos un *Batman Arkham* con todo lo que *Knight* aportó a la IP, que además jugó con elementos nuevos como **un sistema de pistas complejo**, el cual aportó una nueva capa de profundidad al *gameplay*, a la par que tuvo efectos en la propia narrativa y ritmo del juego. Una trama en varios días, un énfasis en `¿qué está preparando el submundo criminal de Gotham?´. Y la sensación de que **el reloj corre y no podemos desperdiciar un minuto**, todo ello en una Gotham con ciudadanos, una Gotham viva, con gente paseando, disfrutando, y no simplemente vacía y/o llena de malos que ajusticiar.

Sería curioso, ¿verdad? Se convertiría en el juego de Batman definitivo, absoluto. Y a la par ha sido curioso recordaros o descubriros un título olvidadísimo, complejo y difícil de jugar hoy en día, que hace 20 años probó fortuna en una generación equivocada. No es una joya olvidada, pero sí **una 'joya' curiosa** para todo fan del Caballero Oscuro, porque menudo juego sacaron del film que mató durante 8 años a Batman en el cine hasta que Christopher Nolan lo resucitó. ■

"OLVIDADÍSIMO, COMPLEJO Y DIFÍCIL DE JUGAR HOY EN DÍA"



MERCS_

RUN AND GUN

UN NUEVO IMPULSO PARA EL GÉNERO

ORIGINAL DE ARCADE

POR **RAFA** DEL RÍO

Los 90 fueron años de cambio y evolución en el sector del videojuego. Años en los que los primeros géneros empezaban a afianzarse y a ofrecer prismas distintos en cada nueva entrega. Una década completa en el que las nuevas plataformas propiciaron el *boom* de una diversidad de enfoques que, con el tiempo, acabarían por convertirse en los principios inspiradores de toda una nueva generación de videojuegos. En medio de esta vorágine evolutiva, ***MERCS* supo situarse como uno de los pioneros** en esta labor de introducir nuevos elementos, convirtiendo su género, el *run and gun*, en toda una nueva experiencia que iba mucho más allá de la ofrecida por sus ancestros. La secuela del clásico *Commando* de 1985 hizo suyo el viejo adagio de renovarse o morir y supo ofrecer un concepto de juego totalmente nuevo más allá de la inclusión de un modo cooperativo y de las mejoras visuales que permitían cinco años de investigación y nuevas plataformas.

LOBO DEL CAMPO DE BATALLA

Para hablar de *MERCS* antes tenemos que entender la trayectoria de un género que se reinventó cinco años antes con *Commando* —*Senjô no Ôkami* o *Lobo de Campo de Batalla*—, y el papel fundamental de todo un maestro del videojuego, Tokuro Fujiwara, como nombre principal detrás de ambos títulos. Tras haber puesto su arte a las órdenes de grandes clásicos como *Pooyan*, *Roc'N Rope*, *Vulgus* y el espectacular *Ghost'n Goblins*, **Fujiwara se adelantaba unos meses al trabajo de su compañero** Yoshiki Okamoto y lanzaba *Commando* en mayo de 1985. El juego, que bebía de las bases de los clásicos *shoot 'em up* de naves con *scroll* vertical, nos ponía en la piel de Super Joe, un soldado armado con un subfusil automático y un puñado de granadas que debía enfrentarse a varios ejércitos a lo largo de diversos escenarios en los que no faltaban los soldados especiales, los blindados, los obstáculos y los nidos de ametralladoras.

Commando fue capaz de revolucionar el género del *shoot 'em up* de naves al añadir varias novedades como la posibilidad de **movernos libremente por el escenario** y disparar en las ocho direcciones, usar coberturas y poder establecer estrategias sencillas como esquivar enclaves enemigos en vez de enfrentarnos a ellos. Los ataques especiales posibilitaban el empleo de las granadas —estas últimas utilizables sólo en una dirección: hacia arriba— para acabar

IMAGEN: CAPCOM

con grupos de enemigos, debilitar los vehículos, limpiar obstáculos del camino e **incluso destruir barracones antes de que los enemigos salieran de ellos**. Una buena suma de novedades que, unidas a la sabia elección del nombre del juego fuera de Japón coincidiendo con el éxito de la película *Commando* protagonizada por Arnold Schwarzeneger, convirtieron al título de Capcom y Fujiwara en un referente del género que inspiraría poco después a clásicos de la talla de *Gun Smoke*, *Who Dares Win*, *Ikari Warriors*, *Guerilla War*, *Rambo: First Blood Part II* y el inteligente *Dogs of War* de Elite Systems en 1989.

MERCS

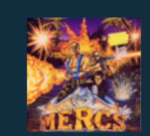
Dejando a un lado sus herederos espirituales y con un buen puñado de versiones a sus espaldas, todas magníficas, *Commando* se estrenaría en esto de la paternidad real con el lanzamiento de su auténtico heredero, *MERCS*, juego en el que **Fujiwara repetía canción, pero con una melodía totalmente diferente**. La primera versión apareció en los salones arcade en 1990 con un aspecto totalmente renovado y con la inclusión de una historia, todo un clásico de la época que

"EL GÉNERO SE RENOVÓ 5 AÑOS ANTES CON COMMANDO"

nos invitaba a rescatar al presidente de los Estados Unidos secuestrado por el grupo terrorista de un gobierno *apartheid* en el ficticio país africano de Zutula. ¿Los responsables del rescate? La *Wolf Force*, un equipo militar totalmente nuevo formado por **tres personajes**, cada uno de un color y con su propio mando y botones: Joseph Gibson —azul—, Howard Powell —rojo— y Thomas Clarke —verde—.

La versión arcade de *MERCS* ofrecía así un regreso a la filosofía de *Commando* con varios peros importantes a tener en cuenta. El primero, los escenarios habían sabido aprovechar esa libertad de movimiento de la precuela y ahora ofrecían **un área de exploración más grande en la que poder buscar *power-ups***, potenciadores de salud máxima, kits de primeros auxilios y piezas de armas que permiten convertir el arma predeterminada de cada personaje en rifles de

FICHATÉCNICA



Título original:
MERCS
Desarrolla
Capcom
Distribuidora
Capcom
—
Director
Masayuki Akahori
Jefe de diseño
Shoei Okano
Programador
Masayuki Akahori
Artistas
Hitoshi Nishio
Yukari Kakuta
Sonido
Manami Matsumae
Yoshihiro Sakaguchi
—
Plataformas
Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, Genesis, SEGA Master System, Wii, ZX Spectrum
Lanzamiento
1990

"UNA OBRA RENOVADORA"

—

MERCS logró adelantarse a su tiempo y ser pionero en la evolución de un género que necesitaba revitalizarse. Además, lanzar una versión doméstica como la de Mega Drive, **que incluía un juego inédito**, lo elevó a la categoría de juego maestro.

asalto, lanzagranadas, escopetas e incluso lanzallamas. Como mejora final del armamento, las viejas granadas fueron sustituidas por los **ataques *Megacrush***, una especie de ataque aéreo con bombas de racimo que acababa con todos los enemigos en pantalla y que íbamos reuniendo a lo largo del escenario y obteniendo tras superar uno de los seis niveles —más el final— con los que contaba el juego en su versión arcade.

El gran logro de *MERCS*, junto al modo cooperativo y a todos los añadidos en forma de nuevas armas y formas de ataque, era la sensación de estar ante **un título totalmente nuevo y potentísimo**, en el que todo o casi todo era posible. El viejo *scroll* vertical puro incluía zonas laterales cada vez más explorables que, sin llegar a ser mapa abierto, suponían una experiencia de juego muy diferente. Junto a esto, teníamos un juego más trepidante con un aspecto mucho más potente que resultaba tremendamente ágil a la vez que permitía distintas estrategias de ataque según el arma que decidiéramos usar. Finalmente, debíamos hacer frente a unos **enormes enemigos finales** con distintos patrones de ataque a los que se unían, por el camino, los nidos de ametralladoras y los diversos vehículos enemigos que, en ocasiones, podíamos secuestrar y aprovechar usando el arma montada mientras el otro jugador conducía.

"UN JUEGO MÁS TREPIDANTE CON UN ASPECTO MÁS POTENTE"



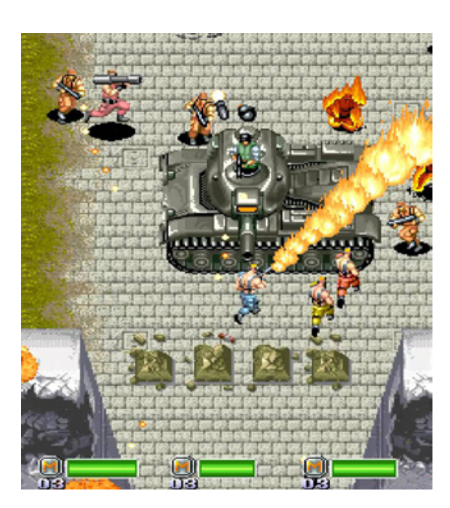
MERCS EN MEGA DRIVE

Un año después de ver la luz la versión original de la mano de Capcom —obviando el resto de versiones domésticas que lanzó U.S. Gold—, SEGA desarrolló su propia versión conjunta de *MERCS* para su consola de 16 bits, SEGA Mega Drive. Esta nueva versión tuvo un éxito sin precedentes, ya que consiguió aprovechar sus propias limitaciones para ofrecer algo más que el MERCS de arcade no había podido brindar: **un nuevo modo de juego** que bajo el nombre de Modo Original ofrecía una historia totalmente nueva, nuevos escenarios y un concepto de juego más cercano al Modo Historia actual, en el que podíamos explorar el escenario en busca de nuevas armas, medallas, tiendas y la posibilidad de **contratar a nuevos personajes** tras rescatarlos de las zonas de conflicto donde estaban secuestrados.

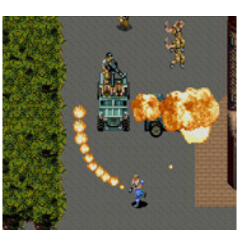
"DOS JUEGOS EN UNO: EL MODO ARCADE Y EL ORIGINAL"



Imágenes del juego











Así, *MERCS* en Mega Drive incorporaba dos juegos en uno. Por un lado, el Modo Arcade, igual que el original, pero sin poder jugarlo en cooperativo. Por otro, el Modo Original, **ocho nuevas misiones con sus correspondientes escenarios** en los que la gente de *Wolf Force* debía infiltrarse en Quira para acabar con una posible amenaza de misiles de alto rango muy parecida a la famosa crisis de los misiles cubanos del 62. Lo mejor es que este nuevo modo de juego **reinventaba la fórmula**, incluyendo algunos elementos de aventura y exploración que nos animaban a buscar medallas con las que comprar objetos en tiendas, secuestrar vehículos enemigos para cubrir áreas más extensas del mapa, montar nuestro propio arsenal y rescatar a los miembros de *Wolf Force* perdidos en combate para **crear un comando de cinco jugadores**, de modo que se podía alternar en cualquier momento entre uno a otro y aprovechar sus diferentes habilidades.

MERCS DESDE LA NOSTALGIA

El trabajo de Capcom y SEGA para Mega Drive fue soberbio, ofreciendo por primera vez dos grandes juegos en uno gracias a una conversión que supo suplir sus limitaciones con nuevos contenidos, una nueva historia y un modo de juego que sigue siendo, a día de hoy, uno de los mejores *run 'n gun* de todos los tiempos. **Pocos juegos me han dejado recuerdos tan gratos** como las tardes pasadas en casa de un amigo con el resto del grupo, eligiendo personajes y comenzando la aventura, pasándonos el mando cada vez que hacían falta las habilidades de uno u otro y pegándonos nuestro *partiazo* al *MERCS* antes de ir al parque, a la playa, o algo más mayores, a tomarnos algo por ahí con las amigas.

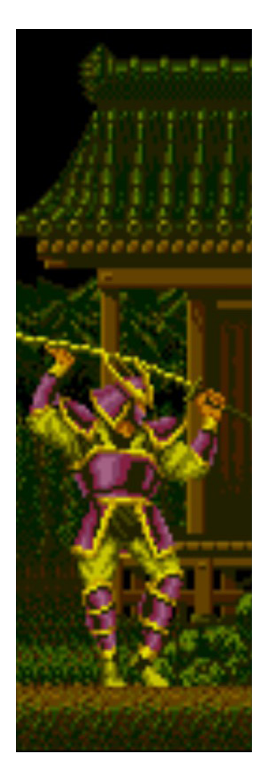
Tanto en su formato original como en su estupenda versión doméstica para SEGA Mega Drive, *MERCS* **se hizo un hueco en los corazones** de las viejas generaciones de jugadores que pudimos disfrutar de su oferta tanto a golpe de moneda como desde la intimidad de nuestro cuarto. En una época en el que los DLC y las expansiones de pago están a la orden del día, *MERCS* es una demostración de cómo tratar al videojugador y premiar su apoyo. Ojalá el ejemplo hubiera cundido en su momento. ■



REPORTAJE

PROBLEMAS_ DE COPYRIGHT

Anda que no nos gustaban los *ninjas* en los años ochenta. Muchas de las obras de ficción de la época se llenaron de estos guerreros de las sombras, hasta el punto de crear incluso tortugas que cumplían con este estereotipo. Por supuesto, los videojuegos no quisieron dejar pasar la oportunidad de explotarlo, pero pocas franquicias protagonizadas por ninjas son tan consistentes como ***Shinobi***, de Sega, que vivió sus primeras andanzas en formato *arcade* allá por 1987. Este título de plataformas brillaba por ser también metódico, haciendo honor a su protagonista, **Joe Musashi**. Tal fue el éxito de la idea que tuvo que trasladarse a las videoconsolas caseras para que cualquiera pudiese disfrutar en cualquier momento; pasamos a ver a nuestro amigo Joe en NES, en PC Engine e incluso en Master System. La franquicia se transformó en una máquina de hacer dinero, por lo que en 1989 entró en escena el que fue el culmen de la saga, ***The Revenge of Shinobi***, uno de los primeros lanzamientos de Mega Drive y una muy buena forma de presentar el sistema, pues explotaba por completo las brillantes capacidades de la consola de 16 *bits*.




ORIGINAL DE SEGA GENESIS
POR **ÁNGELA**MONTAÑEZ

"UN CLÁSICO POR EXCELENCIA DE LA EDAD DORADA DE SEGA"

La última vez que me reencontré con algo que tuviese mínimamente que ver con un título de la serie *Shinobi* fue, curiosamente, en ***Sonic Mania***. Reconocí al instante los efectos de sonido utilizados para el combate en el segundo acto de *Press Garden Zone*. Se trataba de **Heavy Shinobi**, uno de los miembros del escuadrón **Hard Boiled Heavies**, grupo a las órdenes de Eggman. El sonido al lanzar sus Asterons —recuperados de *Metropolis Zone*, de *Sonic the Hedgehog 2*—, las explosiones de los mismos o el choque de espadas contra púas me retrotraen inevitablemente hacia una infancia lejana en la que gozaba de ***The Revenge of Shinobi***, pues era uno de mis videojuegos más socorridos debido a que formaba parte de un cartucho para Mega Drive que contenía seis juegos, entre los que se encontraban auténticas obras de arte como *Sonic the Hedgehog* o *Streets of Rage*. Mi pasión por lo nipón, por los *ninjas* y por los samuráis me arrastraba siempre al mismo lugar: un *dōjō* iluminado por la luz de la luna en el que me ponía en la piel de un *shinobi* llamado **Joe Musashi**, lleno de rabia y sediento de venganza, aunque por aquel entonces no sabía por qué.

Investigando, resulta que la historia de *The Revenge of Shinobi* peca de cualquier cosa menos de original. Parece ser que, tres años después de los eventos del primer juego, la organización criminal antagonista, **Zeed** —que no sabía que existía—, ha llevado a cabo un lavado de imagen y ahora se llama **Neo Zeed**. ¿Su objetivo? Vengarse del clan **Oboro Ninja** —tampoco sabía que existía— y de Joe Musashi, **asesinando a su maestro y secuestrando a su esposa**. Joe se encuentra a su mentor moribundo y corre a socorrerle, sin éxito. Se entera de todo el percal gracias al último respiro de este antes de morir. Por supuesto, se indigna con el panorama y se enfada con Neo Zeed, de modo que decide viajar alrededor del globo para vengar a su maestro y salvar a su dama, que también le importa aunque no lo parezca. Y ahí es donde entramos en juego a los mandos.

En apariencia, esto puede pasar por un guion de película de domingo, al menos si nos atenemos a su exagerado dramatismo argumental. Sin embargo, si por algo pasó a la historia *The Revenge of Shinobi* es por convertirse en uno de los **clásicos por excelencia de la edad dorada de Sega**. Es, ante todo, un título de plataformas con una acción sin igual cuya dificultad aumenta progresivamente hasta convertirse en un reto del que es imposible desligarse. Los gráficos que siguen asombrando casi treinta años después, pero detrás de todo esto se da una constante **infracción de *copyright*** a través de sus niveles.

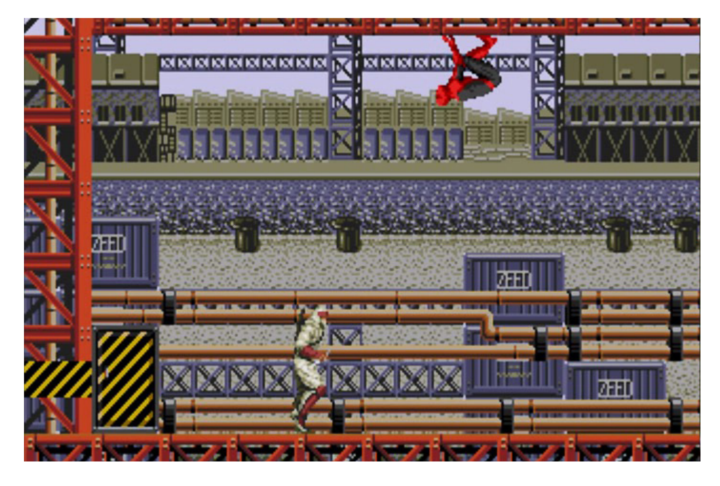
DE SPRITE A SPRITE Y TIRO PORQUE ME TOCA

ESCAPANDO DEL COPYRIGHT A GOLPE DE COLOR

Al igual que ocurre en esos exámenes donde el alumno cambia el orden de las frases para demostrar que no está copiando, bastan un par de colores mal escogidos para evitar una demanda por plagio. O eso creíamos, porque no es tan fácil la cosa.

A lo largo de los años, SEGA se vio obligada a modificar decenas de *sprites* para escapar de una serie de demandas que podrían haber llegado a hundir su empresa, y no es para menos. El *shinobi* Joe Musashi se enfrentaba a jefes cuyos diseños eran sospechosamente parecidos a los de personajes como **John Rambo**, **Terminator**, **Godzilla**, **Spider-Man** o **Batman**. Mientras tanto, la compañía japonesa defendía que se trataba de una simple influencia de los iconos reconocidos de la cultura popular. Estaban tan inspirados en ellos que contaban con sus mismos movimientos, sus mismas proporciones, sus mismas armas y/o habilidades e incluso su misma paleta de colores. Es por esto que, en la primera revisión del título, el lacayo que portaba un lanzallamas pasó de tener los inigualables rizos morenos de **Sylvester Stallone** y su característica bandana roja a ser un enemigo al uso, calvo y con una cinta en la cabeza. Terminator se libró de cualquier modificación, mientras que Godzilla no pudo superar la tercera revisión del juego y se convirtió en un esqueleto gigante al que se le veían los órganos, que no estaban recubiertos de piel.

Pero el caso de John Rambo se ensombrecía ante los que quedaban. Aunque uno no podía evitar soltar una carcajada cuando veía claramente a Spider-Man y Batman al final del sexto nivel, más se reía después de que SEGA cambiase los sprites del juego para evitar el *copyright*, donde Batman se volvía una suerte de **demonio-murciélago** que se distanciaba perfectamente de su origen —aunque dejaba de recordarnos a Batman para resultarnos similar a otros tantos personajes, por lo que no cumple el objetivo de ser enteramente original por parte de Sega—. Spider-Man pasó a ser, por alguna razón, **un calco aún más descarado** del personaje original. En la primera versión de *The Revenge of Shinobi*, el héroe arácnido de Marvel distaba del original en los colores de su traje, que era rojo y gris oscuro. Claramente era Spider-Man, pero al menos se habían tomado la molestia de no tener el descaro de vendérnoslo como tal. Sin embargo, en la revisión del juego, los desarrolladores **cambiaron este traje por el traje rojo y azul original** que caracteriza al hombre araña. Huelga decir que este *boss* escalaba por las paredes, se mantenía en cuclillas en el techo y **lanzaba telarañas** a nuestro protagonista, con las que le atacaba y atrapaba. El asunto se volvió irrisorio, los paralelismos eran demasiado evidentes. Si no, ¿a qué venía esa dejadez a la hora de solucionar un problema legal? Agárrense a la silla, que se vienen curvas, y es que resulta que **SEGA no tenía por qué haberse tomado tantas molestias** —o tan pocas, más bien— para esquivar los derechos de autor. Que los desarrolladores lo supieran o no es algo que ignoro, pero es una historia digna de ser contada frente a un círculo de infantes alrededor de una hoguera.



Antes de nada, es necesario decir que una servidora siempre pensó que era una forma de quejarse de algo que, realmente, estaban haciendo mal. SEGA estaba en pleno auge y su orgullo impedía a la empresa recular y pedir perdón. Con el tiempo aprendí que no es tan sencillo lidiar con temas legales, así que imaginé que, simplemente, SEGA pagó algún tipo de compensación económica para dejar de modificar el juego. Pero acabé sabiendo la verdad, y la verdad es un dato curioso: resulta que **SEGA sí tenía los derechos del hombre araña**. Lo que siempre fue una anécdota jocosa se materializaba en algo lógico: la empresa se había aliado con Marvel para desarrollar un videojuego del héroe de Queens. ***The Amazing Spider-Man vs. The Kingpin*** vio la luz en Master System en 1990, un año después del lanzamiento en Japón de *The Revenge of Shinobi*. Entre 1990 y 1993, Peter Parker protagonizó esta misma aventura a través de otras plataformas como SEGA Genesis, Game Gear y SEGA CD, donde sus cinemáticas cautivaron al público.

No corrieron la misma suerte los personajes de Batman y Godzilla. En el caso del caballero oscuro, se optó por el rediseño. Y es que si bien en la primera versión de *The Revenge of Shinobi* el *boss* contaba incluso con un cinturón rojo que emulaba al clásico cinturón amarillo del hombre murciélago, en la primera versión revisada se convirtió en un monstruo con piernas peludas y alas demoniacas... **que también nos recuerda a personajes ya existentes**. De hecho, con este jefe hay debate. Algunos afirman que está inspirado en **Man-Bat**, también personaje de DC Comics y enemigo de Batman, aunque el hecho de que Man-Bat sea un murciélago humanoide cuyas alas salen de sus brazos hacen que la segunda teoría cobre más sentido. El personaje revisado de *The Revenge of Shinobi* también podría ser un copia y pega de **Devilman**, el famoso híbrido entre humano y demonio creado por Gō Nagai y que actualmente ha cosechado éxito entre las generaciones más jóvenes gracias a la adaptación de Netflix, *Devilman Crybaby*.

Por último, Godzilla fue un guiño más bien dirigido a los nipones que al resto del mundo debido a que allí es una especie de semidiós del séptimo arte. **Gojira** se había transformado por méritos propios en uno de los iconos más valiosos de la cultura popular japonesa desde que protagonizó su película homónima en 1954, recuperando el género *tokusatsu* e instaurando la moda de los ***kaiju***; esas películas de bichos gigantes dándose cera. De modo que SEGA pensó que incluirlo como jefe final en el séptimo nivel de *The Revenge of Shinobi* serviría más como homenaje que como plagio, mas no fue así. Si bien en una entrevista recopilada por la web Shmuplations, el director del juego, Noyishi Ohba, afirmó con convicción que el *kaiju* que vemos en el juego **no es Godzilla, sino un 'brontosaurio'**, los jugadores no parecían muy contentos con la excusa. Es por eso que en la tercera revisión del juego, este 'brontosaurio' se tornó en un dinosaurio gigante que estaba, literalmente, en los huesos. Admito, no obstante, que revestirlo de órganos y no dejarlo como un simple esqueleto le da un toque siniestro y no peca de simplismo absoluto.

The Revenge of Shinobi representa la esencia de la década de los ochenta en toda su gloria. Un batiburrillo de lo mejor de la época dorada de la cultura *pop* y donde la preocupación por los derechos de autor brillaba por su ausencia. De todas formas, nadie puede quejarse del resultado. Y es que pese a que el título pasó por un sinfín de revisiones para evitar las demandas, es innegable que existe **cierto encanto** en introducir iconos tan reconocidos en una de las franquicias más impactantes de los años ochenta. Esta inclusión supuso un capítulo aparte en su historia, pues marcó a *The Revenge of Shinobi* de tal manera que es imposible hablar del título sin hacer mención a estos jocosos incidentes. Así las cosas, estamos ante un producto que, además, destaca por unas mecánicas impecables, unos gráficos relucientes, una fantástica banda sonora compuesta por el genio Yūzō Koshiro y una curva de dificultad que hacen de *The Revenge of Shinobi* —y a la saga *Shinobi* en general— una experiencia **extrañamente adictiva**, donde nos sorprenderemos a nosotros mismos volviendo una y otra vez a esta serie de videojuegos memorable.

"UNA EXPERIENCIA EXTRAÑAMENTE ADICTIVA"

Si *The Revenge of Shinobi* fuese una película, sería una cinta de **serie B** con un presupuesto bajo y una presentación tan ridícula que se convertiría en una obra de culto con el tiempo. Afortunadamente no fue así. **Es un producto que deja sensaciones imborrables y un poso que no se puede olvidar.** ■



EL HUMANO QUE FUE MASCOTA

Joe Musashi, protagonista de la saga *Shinobi*, se convirtió gracias a su carisma en uno de los personajes más emblemáticos de los videojuegos a finales de los años ochenta y principios de la década de los noventa. Es por eso que llegó a posicionarse como **una de las tantas mascotas de SEGA** en una época en la que la compañía buscaba el embajador idóneo para enfrentarse a cierto fontanero



ENTREVISTA A

THE ARCADE CREW

POR **ISRAEL**MALLÉN

«Amamos los videojuegos retro, pero también los *indies*». Las primeras palabras que intercambio con Arnaud de Sousa constituyen **la mejor declaración de intenciones posible**. No esperaba menos del jefe de *marketing* de The Arcade Crew, que describe con precisión el espíritu de la nueva división de Dotemu —distribuidora del reciente *remake* de *Wonder Boy*—. **Nostalgia e innovación** son, desde luego, protagonistas de las próximas líneas.



NOSTALGIA INDIE

LA COMBINACIÓN ENTRE TRADICIÓN Y MODERNIDAD.

De Sousa y su equipo añora la ambición refrescante de los videojuegos pretéritos, que asentaron muchas de las bases jugables todavía vigentes. Precisamente por eso, valora la capacidad de sorprender de los proyectos independientes, **herederos del legado de lo retro** por lo limitado de sus recursos y lo rico de sus ideas. The Arcade Crew escrutina talentos de todo el mundo para dar voz a los *indies* retro, una corriente del movimiento independiente que ha parido joyas como *Axiom Verge*, *Undertale* y un infinito etcétera. «Tras diez años de experiencia, consideramos que tenemos el bagaje suficiente para ayudar a los creadores a obtener el éxito que merecen», expone de Sousa. Aunque es reticente a dar ninguna exclusiva sobre futuros proyectos —parece que el periodismo incisivo no ha funcionado, otra victoria para Twitter—, el experto en mercadotecnia recuerda que *Blazing Chrome*, inspirado en *Contra* y *Metal Slug*, es **su gran apuesta para este año**. El encargado de dicha obra es JoyMasher, estudio brasileño que encarna a la perfección la capacidad para descubrir talentos de The Arcade Crew. Esta división de Dotemu indaga en todos los mercados **en pos de hallar diamantes en bruto** como el citado. En época de Mundial y hablando de Brasil, no puedo resistirme a comparar a The Arcade Crew con un ojeador balompédico avezado, de esos que fichan auténticas joyas por cantidades irrisorias. Eso sí, **su cantera todavía no incluye ninguna perla española**, aunque de Sousa confiesa entusiasmado que le encantaría. «La escena española es más fuerte cada año y empiezan a proliferar títulos impresionantes como *Crossing Souls* y *Blasphemous*», explica el directivo de raíces españolas. «*I would definitely love to to work with* mis compadres».

THE ARCADE CREW: ENTRE LO INDIE Y LO RETRO

El nuevo sello de Dotemu selecciona los mejores indies inspirados en juegos retro, función vital para un nicho cada vez más saturado. El run 'n gun Blazing Chrome es su primera gran apuesta.

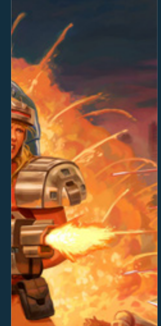
Los profesores que más me han marcado a lo largo de los cuatro años de mi concluido grado en Periodismo son, amén de excelentes investigadores, profesionales contrastados. Expertos en su ámbito que trasladan **el más valioso de los saberes: la experiencia**. El periodismo y el desarrollo de videojuegos tienen mucho de oficio, como bien sabe de Sousa. En ese sentido, el valor diferencial de The Arcade Crew radica en su relación con los estudios con los que trabaja. «No nos limitamos a anunciar juegos, crear un tráiler y llevarnos nuestro porcentaje», sentencia el ejecutivo, **crítico con las dinámicas habituales de publicación**. The Arcade Crew es algo más que una editora: «como desarrolladores, somos capaces de ayudar a los estudios en todas las fases del desarrollo». Es esa dedicación exhaustiva lo que justifica que el equipo distribuya unos pocos títulos cada año; calidad antes que cantidad.

Trabajo con estudios pequeños, potenciación de *indies* con estilo retro... Cualquier fan de la escena independiente podría pensar en **Devolver Digital** al leer estas características. The Arcade Crew no teme a las comparaciones —de hecho, le halagan—, pero no pretenden imitar a nadie. Mientras que la publicadora de *Hotline Miami* salpimenta jugabilidades muy diversas con el siempre nostálgico *pixel-art*, The Arcade Crew apela al espíritu retro **más allá de los gráficos**. Además del apartado visual, «la jugabilidad, los géneros y las referencias» beben directamente de los clásicos. En otra analogía estival, lo retro en Devolver es como el *topping* de los helados, mientras que en The Arcade Crew es el postre entero. No obstante, de Sousa es consciente de que hasta el más sabroso helado caduca y **no quieren limitarse a recurrir a la nostalgia**. «Los títulos clásicos ofrecen una experiencia jugable genial, pero nuestros deseos como jugadores han cambiado y es vital avanzar e innovar», detalla el responsable de *marketing*. La selección que The Arcade Crew distribuye «abraza el pasado con cariño al tiempo que aporta nuevas ideas», resume de Sousa. En The Arcade Crew persiguen, en definitiva, ofrecer lo que ellos llaman «juegos neorretro».

> "NO NOS LIMITAMOS A ANUNCIAR JUEGOS Y CREAR UN TRÁILER"

Para el nuevo sello editorial de Dotemu, **esta corriente creativa es perfecta** porque apela «a los niños que un día fuimos y a los adultos que somos ahora». La nostalgia es un arma de doble filo, pero de Sou-





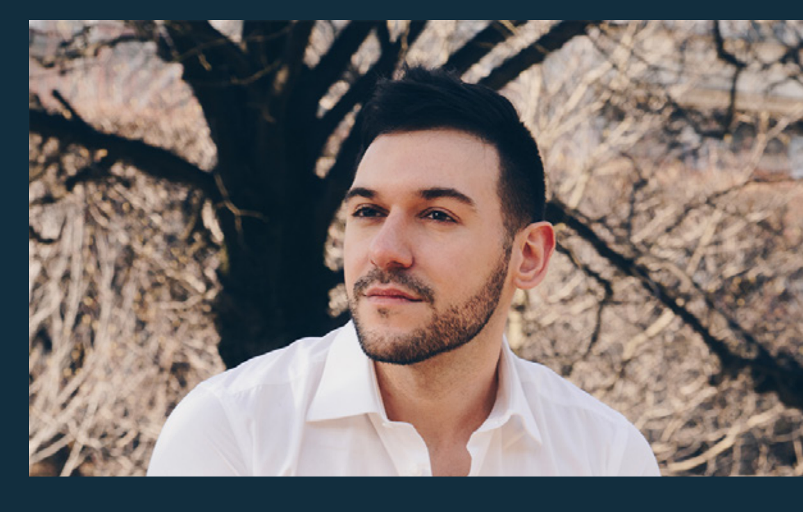
sa considera que su equipo es perfectamente capaz de **exprimir sus virtudes sin dejar de sorprender**. «La combinación entre tradición y modernidad es muy poderosa y ha funcionado perfectamente en otras artes», defiende el ejecutivo. Y lo ejemplifica de forma soberbia: «Paco de Lucía mezcló elementos del jazz con el flamenco. ¿Por qué no hacer lo mismo con los videojuegos?».

Una buena jugabilidad es perenne e inmarcesible; los mejores juegos retro son capaces de cautivar incluso a los más jóvenes. Nacieron con la voluntad de proporcionar divertimento inmediato y júbilo accesible por apenas cinco duros. Y el potencial de ello sigue tan vigente como en los tiempos de las recreativas. «Los jóvenes de ahora no son tan diferentes: tan solo quieren divertirse», reflexiona de Sousa. Como paradigma, el entrevistado recuerda una anécdota de la última Gamescom. «Un grupo de chavales invirtió todo el fin de semana en probar *Windjammers*, una obra de 1994 para Neo Geo que hemos llevado a PS4 y PS Vita», recuerda el directivo. Una prueba, para él, de que **los mejores esquemas jugables son atemporales**.

La selección de The Arcade Crew no rescata lo retro sin más o por lo romántico de su estética, sino porque encarnan una idea poderosísima. «Solemos considerar como retro a aquello que tiene al menos 10 años, pero en esa categoría ya entrarían *Fallout 3* y *Gears of War 2* y me cuesta etiquetarlos como juegos de este tipo», argumenta de Sousa. **Accesibles y retantes**, evocan un sentimiento único que The Arcade Crew ambiciona capturar.

Una sensación que no solo encandila a los usuarios, sino también a los creadores. *Undertale* no existiría sin la influencia que *Earthbound* ejerció sobre Toby Fox. Y todo empezó con un *hack rom* de *Mother* ambientado en Halloween. Quién sabe cómo podría haber evolucionado la juegografía de Milton 'DoctorM64' Guasti de no haber concluido el desarrollo de su *remake* de *Metroid II* **con una abrupta DMCA**. Respetando los derechos de autor y llegando a los acuerdos debidos con los dueños de cada licencia, The Arcade Crew quiere premiar la calidad de este tipo de autores. Ya lo hizo con Lizardcube y *Wonder Boy: The Dragon's Trap*, por lo que su intención es hacer lo propio con desarrolladores de fangames de, por ejemplo, *Pokémon* o *Metroid*. En lugar de destruir ese tipo de proyectos, de Sousa incide en la importancia de aprovechar **el talento y la ilusión que de ellos emana**.

Esbozado este perfil del nuevo sello editorial de Dotemu, la aspiración de The Arcade Crew queda clara. Entender la nostalgia y enriquecerla con nuevas ideas, jamás especular con ella y lucrarse a costa de la ilusión de los acérrimos a sagas clásicas. Diversión añeja y jugabilidad innovadora; un cóctel con un potencial incuestionable. Su promesa pasa por entender las necesidades actuales tratando siempre de evocar aquellas tardes junto a un televisor de tubo y un bocadillo de Nocilla a medio terminar. Como toda intención, habrá que ver cómo y hasta qué punto se concreta, pero la apuesta de Dotemu demuestra un buen ojo para detectar las tendencias del mercado. Comprender el pasado, pero mirando al futuro; **solo así se goza del presente**. ■



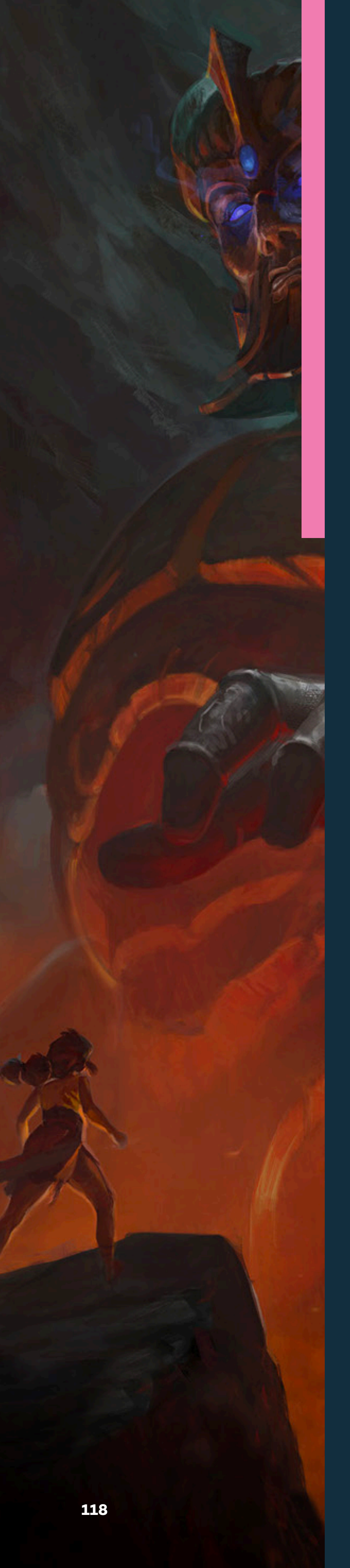
"LOS JÓVENES DE AHORA NO SON TAN DIFERENTES A LOS DE ANTES"



***Blazing Chrome*, una declaración de intenciones**

—

The Arcade Crew reivindica al estudio brasileño JoyMashers iniciando su andadura con *Blazing Chrome*, un *run 'n gun* deudor del legado de *Metal Slug* y *Contra*. Entre lo retro y lo *indie*, puro The Arcade Crew.



PC

KHARA

POR **LAURA**LUNA

UN VIAJE A **LA ATLÁNTIDA**

Tras destacar entre los proyectos de PlayStation Talents, la primera obra de DNA Softworks nos transporta a la Atlántida en la piel de Khara. Junto con Elena Guzmán, parte del equipo, profundizamos en esta propuesta *indie* española.

Crecer es la aventura que afronta todo ser humano sin ningún tipo de guía. Durante nuestra infancia, buscamos la mano guía de nuestros padres y, aunque a veces deseemos despegarnos de su protección, nos sentimos perdidos. Y, sin embargo, en ese desamparo nos prestamos más atención y nos descubrimos a nosotros mismos. Es el caso de ***Khara***, la ópera prima de DNA Softworks con la que han emprendido el viaje del desarrollo de videojuegos. Bajo el paraguas de PlayStation Talents, la plataforma de Sony destinada a impulsar la escena *indie* española, nos llega este título que nos propone una aventura sosegada, de **gran sensibilidad y hermosura**, pese a sus carencias técnicas.

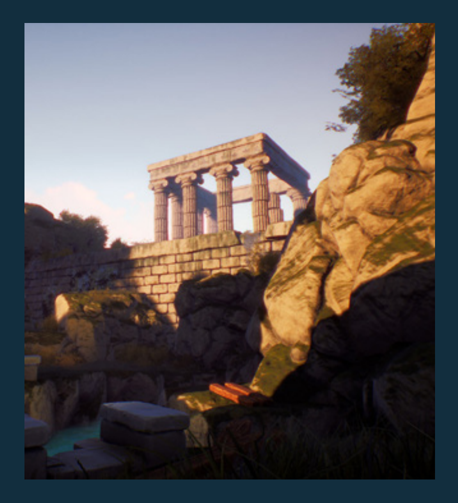
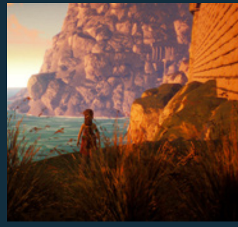
De todos los proyectos presentados en la edición de 2017, *Khara* fue **el que más me llamó la atención**. Ambientado en una despoblada Atlántida, de exuberante vegetación y ruinas misteriosas. Asimismo, protagonizado por una niña pequeña con poderes mágicos sobre el agua que le ayudarán a resolver una serie de puzles y obstáculos.

Khara llega, tras un naufragio que culmina con el rapto de su padre, a una isla misteriosa y aquí empieza la partida. Sin tutoriales, el jugador experimenta los controles e inspecciona un entorno cautivador para encontrar el camino. Con esta mecánica, conectamos con la situación de Khara: **perdidos, sin guía ni dirección**, con la exploración como única arma. Tras superar unas sencillas sendas de plataformas, nos encontramos con Clito, diosa de la Atlántida, que nos revela nuestra verdadera identidad y misión: **somos la última atlante y nuestro padre ha sido raptado por Tritón**, hijo de Poseidón, para completar sus planes de hacerse con la isla y poder destituir a su padre.

Clito nos enseña a usar nuestros poderes paulatinamente, y es aquí donde encontramos los únicos tutoriales. Podemos **lanzar olas de mar y tornados acuáticos** contra nuestros enemigos, convertirnos en una exhalación para superar largas distancias, convertir el agua en hielo y crear un clon temporal para despistar a los enemigos. El ingenio nos concederá libertad para usar y combinar estos poderes, como **aprovechar la congelación para prolongar la duración del clon**.

Durante el viaje de Khara, iremos superando diferentes puzles y derrotando las hordas del dios. Asimismo, nos toparemos con algunos jefes que requerirán una estrategia inte-

Imágenes del juego


ligente para garantizarnos la victoria, basada en la observación de su patrón de actuación y sus puntos débiles. Y, al igual que la joven, viviremos este periplo en el que **Khara pasa de ser una niña perdida a descubrir su auténtico potencial**.

El valor de esta aventura reside en una belleza sosegada, en cómo exploramos una isla deshabitada y repleta de una vegetación frondosa, entre la que se erigen ruinas olvidadas, así como los lagos y piscinas allí dispuestos. En cada nuevo lugar que visitemos, hallaremos tapices que, al tacto de Khara, revelerán una imagen escondida que nos proporcionará **una pista sobre los orígenes de la joven**.

El universo de la Atlántida es uno de los aspectos más sólidos del juego, y cabe destacar los detalles de los templos clásicos que homenajean el Partenón y el templo de Atenea Niké. Elena Guzmán ha estudiado Bellas Artes y **su pasión por la cultura clásica queda reflejada en la ambientación** helénica de este título. La arquitectura fidedigna de los edificios, la vestimenta de la propia muchacha y el icono que simboliza el propio juego es la representación que se atribuye a la geografía de la Atlántida. Incluso la propia trama de *Khara* está basada en el rostro menos benévolo de Tritón.

El estilo mediterráneo de la banda sonora termina de aportar las notas necesarias a la canción épica de *Khara*. Los temas más pausados suenan durante las fases de puzles, para

"EL VALOR DE KHARA RESIDE EN SU BELLEZA SOSEGADA"

sumergirnos en la tranquilidad idónea. En ocasiones, sólo nos acompañará el silencio, con lo que sentiremos la soledad más genuina.

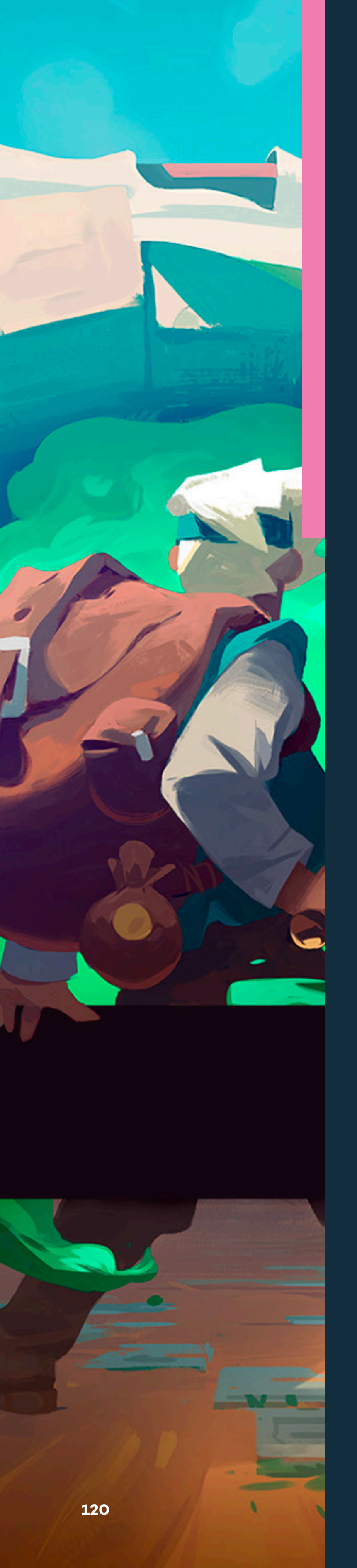
Sin embargo, *Khara* transmite la sensación de que **le faltan unos meses de cocción a nivel técnico**. Las animaciones, la precisión de los controles y de los saltos no terminan de estar pulidas y, además, nos topamos con algunos fallos técnicos que ensombrecen un poco la experiencia. Detrás de ello, se encuentra el triste estado de salud de la escena *indie* española, sobre el cual debatimos con Elena Guzmán, que reconoce haber tenido más tiempo para completar la creación del juego. «Las subvenciones para el desarrollo de videojuegos son escasas en España y el tiempo de desarrollo de un título de PlayStation Talents es muy limitado. Por supuesto, hay empresas españolas con mayores recursos, como Tequila, pero el desarrollo *indie* continúa aún en una fase precaria». Guzmán nos comenta que, debido a las insuficientes ayudas para el desarrollo de videojuegos en España, éste se sigue concibiendo como un *hobby*. El equipo de DNA Softworks **compagina la creación de videojuegos con su vida académica o profesional**, lo cual mengua drásticamente la dedicación que pueden destinar a un título de este cariz.

Pero hay esperanza en que *Khara* **pueda crecer y pulir los errores técnicos** que restan sabor a una experiencia que, por otro lado, inundará nuestro corazón de ternura al mismo tiempo que nos encariñamos con Khara y su aprendizaje. En cuanto al futuro del juego, Guzmán nos ha confirmado que se lanzará la edición física próximamente.

Como deseo, nos expresa que le gustaría una edición coleccionista que incluya un libreto de arte, con ilustraciones del juego y relatos sobre su desarrollo. También comenta que un colgante con el símbolo de la Atlántida sería un accesorio atractivo, aunque lo que más le gustaría sería incluir unas postales que integraran las ilustraciones de los tapices del juego y que mostraran una u otra según la luz o cómo se inclinen.

Y mientras **esperamos el crecimiento de *Khara***, disfrutamos la hermosa aunque breve partida que nos proporciona en un mundo helénico de ensueño. ■





PC

MOONLIGHTER

POR **DANIEL**ROJO






TENDERO DE DÍA
HÉROE DE NOCHE

Gloria y riqueza esperan en las profundidades de las mazmorras de *Moonlighter*: una obra tipo *roguelike* que, aun planteando unas bases muy sólidas, se niega a evolucionarlas lo suficiente como para trascender en el género.

Stardew Valley se planteaba como una oda a la vida retirada, una oportunidad de alejarse del mundanal ruido. Cultivamos religiosamente lo que toque en cada estación, limpiamos las malas hierbas, asistimos a alguna fiesta tradicional del pueblo... **Pero, de forma sutil, nuestro ritmo cardíaco se acelerará** porque no hemos calculado los cultivos de forma adecuada y se morirán antes de acabar la estación; o hemos malgastado esfuerzo y dinero en un vegetal poco rentable; o quizás alimentamos a animales que cuestan más de lo que podemos aprovechar; o se acaba el día sin tiempo para explorar la cueva en busca del mineral que nos permitirá construir la regadera definitiva; o casi se nos olvida atender a nuestra futura pareja, cuyo amor engordamos con regalos vacuos como si fuera pienso a presión en el gaznate. **El vil metal y los logros videolúdicos convierten un retiro espiritual en un estresante materialismo.** La disonancia es clara.

En este sentido, creo que *Moonlighter* da un paso más hacia la honestidad. Al igual que en *Stardew Valley*, **el motor del jugador será la codicia,** pero al menos nos olemos algo desde el propio planteamiento del juego. Unas misteriosas mazmorras aparecen de la nada, y a su alrededor nace el pueblo de Rynoka, desde donde parten héroes y mercaderes para explorar las extrañas construcciones. Muchos de ellos han caído en batalla, y cada vez menos gente se atreve a dar el paso. Pero Will, el dueño de la humilde tienda Moonlighter, aúna el deseo de aventuras memorables con el amor por todo lo que reluce.

Cada noche, haremos que **Will descienda una de las cinco mazmorras** que iremos desbloqueando según consigamos terminar la anterior. En este periplo, llenaremos la bolsa de objetos que podremos vender a la mañana siguiente para comprar así mejoras con las que aumentar nuestra posibilidad de superar una mazmorra.

El juego no parece poner mucho interés en la parte heroica de todo esto. Al principio se siente muy emocionante, pues requiere de una gran habilidad. De hecho, la variedad jugable que ofrecen las distintas armas que hay en el título cambia por completo la forma de enfrentarse a una situación. Si a esto le sumamos las posibilidades mecánicas de una voltereta que nos hace invulnerables al más puro estilo de *Enter the Gungeon,* podríamos tener un título desafiante, capaz de hacernos mejorar a base de aprender de nuestros errores. ▸



"LOS JEFES SON DUROS DE ROER"

El mayor reto se encuentra en los jefes que protegen la llave para desbloquear la siguiente mazmorra, así como un botín que vale su peso en oro. Estos requieren habilidad por parte del jugador, incluso con todo el equipo en su máximo nivel posible. Tendremos que llevar un buen surtido de pócimas de vida, escudriñar cada movimiento y elegir bien la combinación óptima de armas.

Sin embargo, pronto veremos que, una vez se maneja el funcionamiento básico del juego, la dificultad solo dependerá del dinero que nos gastemos en el equipo. **La última mazmorra no es más difícil que la primera,** pero, eso sí, cada vez los enemigos quitan más vida y prepararse requiere un desembolso mayor. Esto es así a causa de una **dificultad artificial** que se limita a reciclar enemigos de una mazmorra a otra, pero con una vida y daño mucho más grandes. Me recuerda a esos monstruos de los RPG clásicos japoneses que repetían modelo pero aparecían con otra pigmentación, Reconozco que en *Moonlighter* no es tan exagerado. Los modelos de los enemigos cambian, sí, así como sus patrones de ataque, pero hay un esquema perpetuo en el diseño mecánico de estos que se encarga de que jamás haya un reto nuevo.

Por tanto, salvando la emoción de descubrir a cada jefe —que realmente son duros de roer—, parece que las mazmorras no ofrecen suficiente reto como para explorarlas por la gloria desinteresada de un héroe. Aquí entra **el auténtico interés: hacer dinero,** pues es este quien nos permite descender las mazmorras de verdad.

El objetivo esencial del juego es recolectar los objetos más caros para transformarlos en dinero a la mañana siguiente. El problema está en que **nuestra mochila es limitada**, a lo que se le añade el inconveniente de que ciertos ítems portan maldiciones que

"NO ES UNA HISTORIA DE GLORIA, SINO DE CAUDAL"

los obligan a colocarse en determinados lugares de esta o que afectan de diversas formas a los objetos adyacentes. Se añade así una dimensión nueva de posibilidades a la hora de organizar el inventario, especialmente teniendo en cuenta que un objeto no puede apilarse con otro que, si bien sea el mismo, porte una maldición, haciendo de ordenar la mochila todo un *sudoku*.

El factor que añade más tensión a cada partida es el hecho de que **morir implica perder casi todo nuestro inventario**, por mucho tiempo que hayamos dedicado ordenándolo a la perfección para que quepen más objetos de valor. Siempre tenemos la opción de volver a casa con lo puesto a cambio de una suma de dinero, pero el ansia monetaria que mueve el juego nos hará arriesgarnos más de la cuenta por conseguir un objeto más que ni siquiera nos cabe. Definitivamente, **no es una historia de gloria, sino de caudal.**

Lo más interesante del título es su sistema de venta en la tienda, ya que el precio justo de cada artículo es desconocido y **tendremos que guiarnos por la reacción de los clientes** para saber si hemos puesto un objeto demasiado caro o barato. Pero la mecánica en la tienda no se limita a poner cosas a la venta, sino que también debemos estar alerta de los ladrones, mejorar la decoración para animar a los clientes a gastar más, poner cosas en oferta... Y también debemos cuidar lo que vendemos, porque algunos objetos los necesitamos para que el herrero de turno nos mejore el equipamiento.

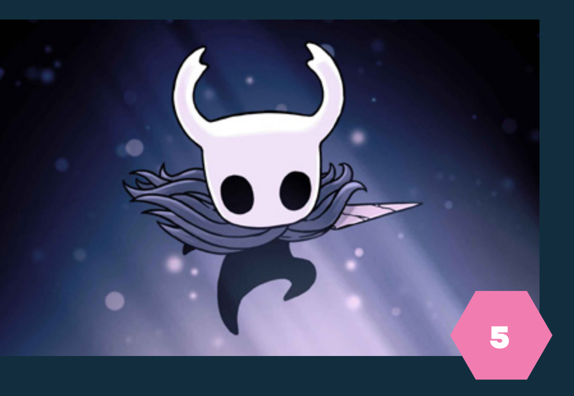
Cada partida de *The Binding of Isaac* es radicalmente distinta por las infinitas combinaciones de objetos, y el aumento en la dificultad de los enemigos según descendemos niveles requiere habilidad real y no solo fuerza. ***Moonlighter* plantea unas bases magistrales que se niega a evolucionar**. Cada intrusión en la mazmorra es igual que la anterior. Todo se limita a descender las suficientes veces como para recaudar el dinero necesario para equiparnos debidamente y, así, pasar a la siguiente mazmorra, repitiendo el ciclo.

El juego tiene un potencial enormemente desaprovechado, pero no puedo negar que **es muy divertido** y que además dura el tiempo justo —unas diez horitas— como para que este ciclo recurrente no llegue a aburrir. Solo por su **delicioso *pixel art*** y la **coherencia de su banda sonora** merece la pena echarle un buen ojo, pero su **irreverente trama** y sus **fallas en el diseño** hacen que me cueste recomendarlo a viva voz. Da rabia, porque con muy poquito cambio podría ser todo un portento del género. ■

HOLLOW KNIGHT

LOS USUARIOS DE SWITCH VISITAN **EL REINO ETERNO**

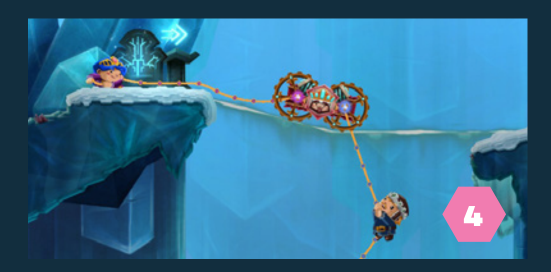
POR **ISRAEL** MALLÉN



El **mejor metroidvania de todos los tiempos** y, de haber salido en cualquier otro año que no fuera 2017, un GOTY indiscutible. Es difícil no enamorarse de una obra que confía tantísimo en el jugador, al que dota de herramientas para que descubra poco a poco los misterios del Reino Eterno. Pese a que la *opera prima* de Team Cherry se desarrolla en un entorno postapocalíptico, *Hollow Knight* es **un juego repleto de vida, secretos y desafíos**. Exigente como pocos, promueve el juego ofensivo con una mecánica brillante. Recuperar salud pasa por atacar, lo que implica encontrar enemigos y, en última instancia, indagar en las profundidades del reino. De belleza embelesadora, con **un estilo artístico deudor del mejor Tim Burton**, *Hollow Knight* es una oda a la exploración y al combate tenso. Y como suele pasar con otros *indies* soberbios como *Celeste*, la versión de Switch, con todos los DLC, es una bendición. ■

SUPER CHARIOT

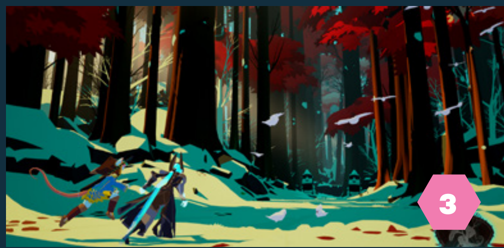
POR **MARC** ARAGÓN



Super Chariot parte de una propuesta sencilla —llevar los restos del rey hasta su lugar de descanso— pero esconde una mecánica muy particular que puede llegar a ser tremendamente compleja. Aunque es posible completarlo en solitario, **todo el título está pensado para completarse acompañado**. Y, aunque encaja en lo que muchos llaman «simulador de divorcios» por las frecuentes discusiones que acarrea, con un poco de tiempo (y comunicación) puede ser uno de esos juegos que animan cualquier reunión. Dos jugadores, cada uno tirando de un lateral del ataúd del rey por estrechas grutas y pasadizos **es toda una locura cuando cada uno quiere escoger la ruta**, aunque a los espectadores les parecerá tremendamente divertido. Una auténtica maravilla del juego cooperativo para la consola híbrida de Nintendo. ■

OMENSIGHT

POR **ISRAEL** MALLÉN



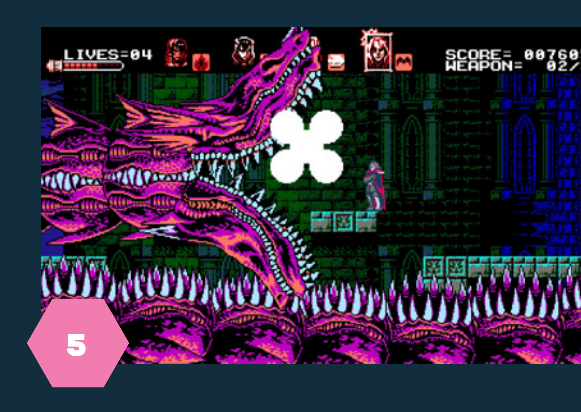
Un juego como *Omensight* siempre genera el mismo tipo de comentarios. Se habla de su belleza, pero pronto aparecen los lamentos por confiar demasiado en el apartado artístico y/o argumental y descuidar el jugable. Es un miedo que comparto cuando cato propuestas así, pero Spearhead Games ha confeccionado una obra más que acertada en lo mecánico. Es obvio que **confía mucho en su argumento**, basado en la idea de revivir el fin de los días con el cometido de evitar el apocalipsis. También en un desarrollo de personajes interesante y mimado. Pero, desde luego, *Omensight* no olvida salpimentar todo eso con batallas intensas contra jefes finales y **un sistema de combate más que satisfactorio**. Repetitivo, pero no lo suficiente como para eclipsar la emoción que genera su argumento. Los creadores de *Stories: The Path of Destinies*, sin duda, saben atrapar con sus historias y mundos. ■

CURSE OF THE MOON

UNA CLASE MAESTRA SOBRE CÓMO **RECOMPENSAR A LOS FANS**

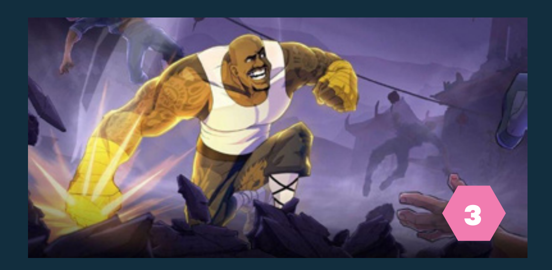
POR **JAVIER** BELLO

Iga y su equipo han demostrado su buen hacer con un título que hará las delicias de los forofos de los *Castlevania* clásicos. *Bloodstained: Curse of the Moon* es en esencia un **heredero espiritual** de *Castlevania III: Dracula's Curse*, presentando una aventura de acción y plataformas en 2D empleando el *pixel art* y la paleta de colores de la NES, pero con un grado de detalle muy superior a la vieja consola. Contamos con **cuatro personajes y diferentes rutas** para cada nivel, que precisan de las habilidades únicas de cada uno de los héroes para transitarlas y acceder a zonas secretas. Los controles funcionan como las aventuras clásicas del cazavampiros —notándose sobre todo en los saltos— y con una dificultad muy ajustada, apta para todo el mundo. Pero además, la obra cuenta con **4 campañas diferenciadas** y tres modos de dificultad que añaden novedades a la mezcla para aumentar el reto. Una verdadera carta de amor para los fans. ■



SHAQ FU: A LEGEND REBORN

POR **JAVIER** BELLO



Shaq Fu: A Legend Reborn es el intento de redención de un pasado bochornoso. Alejándose de las raíces del nefasto juego de lucha de antaño Big Deez Productions rediseñó las aventuras de Shaq como **un *beat 'em up* cargado de humor** y aspecto de dibujo animado que le sienta francamente bien. El título funciona como un juego típico del género, machacando hordas de enemigos y jefes ocasionales con el repertorio de golpes del héroe y algunas ayudas del escenario. La experiencia es entretenida, pero también **se vuelve repetitiva muy rápidamente**. El hecho de que solo tenga modo para un jugador sin retos adicionales más allá de subir la dificultad, hará que nos cansemos muy rápido de apalear una y otra vez a los mismos enemigos pintados con un *skin* diferente en cada nivel. Cabe destacar a los jefes finales y el tono humorístico de las cinemáticas, pero el resto termina sabiendo a poco. ■

LITTLE NIGHTMARES

POR **ISRAEL** MALLÉN



Jamás somos tan vulnerables como cuando somos pequeños. *Little Nightmares* apela precisamente a eso, **al miedo que todo inflige durante la infancia**. Heredero obvio de las enseñanzas de *Inside* y *Limbo*, este *indie* reúne una temible amalgama de engendros grotescos. Desde cocineros sebosos hasta libreros de brazos imposiblemente largos, un horroroso cóctel aderezado con todo tipo de ruidos y luces traicioneras. **Pocos títulos saben generar tal tensión**, apartado del que *Little Nightmares* hace su bastión. La congoja que genera es una virtud capaz de disimular la simpleza de sus puzles y de sus mecánicas. Pero no es un título que se cimente sobre una jugabilidad innovadora, ya que la deuda con las obras de Playdead es a veces excesiva, sino sobre **una ambientación magistral**. La versión de Switch, con el factor de la portabilidad, es sin duda la mejor alternativa para gozar de *Little Nightmares*. ■

Paopu de tarta de queso y limón


por Gemma Ballesteros

Este mes en Cocina Geek traemos un simbólico postre inspirado en una de las sagas más amadas por todos, *Kingdom Hearts*. La fruta Paopu es originaria de las Islas del Destino y, como cuenta la leyenda, si lo compartes con otra persona, vuestros destinos se unirán para siempre, pase lo que pase. Así que elige bien a esa persona especial y ofrécele la mitad de este delicioso fruto.

Vamos a necesitar...

- *24 galletas tipo María*
- *90 g de mantequilla*
- *1 yogur de limón*
- *3 huevos*
- *100 g de azúcar*
- *1 tarrina Philadelphia*
- *Ralladura de limón*
- *1 sobre de gelatina de limón (85 g)*
- *300 ml de agua*
- *Fondant verde*
- *Cortador de estrella*



Para comenzar vamos a picar la galleta junto a la mantequilla a temperatura ambiente y la mitad de la ralladura de limón. Cuando esté lista la textura será como una arenilla húmeda.



Forramos la base de un molde desmontable con papel de hornear y a continuación extendemos la mezcla de galleta **hasta cubrir toda** la superficie, aplastando bien con una cuchara. Lo introducimos en el frigorífico para que la mantequilla vuelva a solidificarse y de ese modo la base quede firme y más compacta.



Por otro lado vamos a mezclar el yogur, los huevos, el azúcar, la tarrina de queso y el resto de la ralladura de limón. Podemos mezclarlo con una batidora, un robot de cocina o a mano.

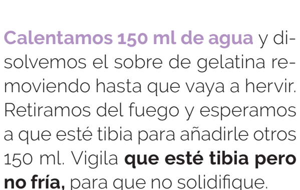


Cuando la mezcla sea homogénea, añadimos una gota de colorante amarillo, mezclamos y la vertemos sobre el fondo de galleta, poniendo una cuchara del revés para proteger.



Horneamos la tarta a 150°C durante 40 minutos, con calor arriba y abajo (estamos pendientes porque hay que sacarla antes de que se dore y pierda el amarillo de la superficie). **¡Dejamos enfriar!**





Calentamos 150 ml de agua y disolvemos el sobre de gelatina removiendo hasta que vaya a hervir. Retiramos del fuego y esperamos a que esté tibia para añadirle otros 150 ml. Vigila **que esté tibia pero no fría,** para que no solidifique.



Sacamos la tarta del frigorífico y con mucho cuidado vertemos la gelatina sobre la superficie. Volvemos a meterla al frigorífico y en minutos la gelatina **estará ya sólida**, dando un brillante acabado a la superficie de nuestra tarta.



Recortamos la estrella, con el cortador sobre la tarta y perfilamos la forma con ayuda de un cuchillo. Moldeamos el *fondant* verde para darle la forma típica de las hojas de la fruta y la sujetamos debajo de la capa de gelatina.

DESDE LA SULACO



CARLOS FORCADA

Lo mismo interpreta a Prokofiev que se pasea por Lordran en New Game+. Carlos ha venido a despertar del cementerio a los nostálgicos porque sí.

Aunque no lo parezca, a Nintendo le siguen apasionando los retos

Mario Odyssey para veteranos

Andaba hace unos días de visita mi sobrinito de cuatro años por **la locura *gaming* de ayer, hoy** instalada en mi buhardilla. Lo tenía claro: quería jugar al juego de Mario, y allí estaba yo para lo que hiciese falta —aunque es bastante posible que el niño quisiese jugar con el Mario para móviles antes que con *Super Mario Odyssey*, un juego que aún no puede dominar a nivel de control —. Dio igual, porque el mundo animado en alta definición que Nintendo ha moldeado en torno a **nuestro Mickey Mouse** tiene muy pocos competidores si de atraer a los más jóvenes se trata. Pudo ser cualquier gorra fantasma encantadora, una oruga que va por ahí estirándose entre plataformas o una princesa que nos llama desde lo alto de una roca, pero a mi sobrino lo que le hacía feliz (y mucho) era mover a Mario **mientras corría tras un perro con sombrero.**

Por mi parte, la del rudo marine veterano, llegué a *Super Mario Odyssey* un poco tarde y sin unas expectativas especialmente elevadas. Casi todos los análisis **ya lo habían encumbrado a los altares** unos meses atrás, pero uno ya se ha llevado decepciones con Mario y no está para muchos trotes con el fontanero. Como todo el mundo, disfruté de *Mario 64* y me fascinaron los dos *Galaxy*, pero seamos justos: Nintendo lleva un tiempo escondiendo (o al menos eso parece) ciertos **valores tradicionales** que siempre la encumbraron, y más concretamente, el que siempre manejó con el acierto del maestro: **el desafío, la duración**. Pues bien, setenta horas de juego después, mis reservas se habían convertido poco menos que en lágrimas, **mientras Cappy se despedía de Mario escalando un edificio lunar.** Nintendo no solamente había vuelto en todos los sentidos, sino que su lenguaje de siempre resonaba con una musicalidad aún más bella que la de su tradición de empresa centenaria.

A pesar de ello, **muchos veteranos no se han dejado llevar por *Odyssey*.** Puede ser que Nintendo haya ido demasiado lejos en su apuesta porque el juego empiece una vez vistos los títulos de crédito, pero conozco a muy pocos jugadores que pasen la treintena y lo hayan disfrutado a fondo. Cada cual esgrime sus motivos, pero parece que transitamos por un momento complicado: parece que los más curtidos prefieren las aristas narrativas de un señor calvo y con barba que **se replantea su pasado de violencia extrema**



(mientras aprende los entresijos de la humanidad gracias a su hijo). Se habla con regularidad de estas cosas en las revistas culturales más *mainstream* de nuestro país, luego deben ser muy interesantes –y tampoco seré yo quien las rechace-. Lo que sí pienso es que, por desgracia, se nos empieza a pasar por alto que Nintendo se ha convertido ya en algo así como **la Pixar de *Inside Out***, usando para ello su misma poción mágica: bello revestimiento que se gana de inmediato a los más pequeños, entreverado con un contenido interior que solo sus mayores serán capaces de procesar hasta sus últimas capas. La receta se beneficia de un último condimento: un argumento que **no trata a los niños como tontos**, sino como personas en edad de desarrollarse, al tiempo que se toma la libertad de **recordar** a los adultos que no tenemos por qué complicar tanto los videojuegos a nivel argumental.

"Transmitir emociones es el objetivo de todo arte"

Transmitir emociones es el objetivo de todo arte, y seguimos en el momento crucial para que los videojuegos pasen a considerarse el décimo o undécimo arte. Creo, en todo caso, que los propios jugadores que llevamos años en esto no deberíamos centrarnos solamente en los argumentos más trascendentes, **como si fuésemos incautos críticos musicales** de principios del siglo pasado que fustigan sin piedad la música de un Francis Poulenc. Nintendo ha dado una auténtica lección de cómo transmitir emociones con Super *Mario Odyssey*, y lo ha logrado con la sencillez de trazos de sus personajes o esos idiomas inventados que nos suenan tan conmovedores desde que Navi dijo *«¡hey, escúchame!»*. También nos conmueve con frases como **«nuestro planeta es bellísimo»,** dichas por un Toad desde la luna, que nos confirman que no hace falta complicarse tanto para que un videojuego comunique si se hace con el amor por el detalle que fluye en los juegos de Mario, ya salte, juegue al tenis o corra sobre coches y motos.

Sin contar a mis amigos en la prensa del medio, me preocupa mucho darme cuenta de que **no conozco a ningún treintañero** que haya llegado a la *Cara Más Oculta* en esta obra maestra de Nintendo, ya que no me faltan conocidos con una Switch en casa. Parece que un sector creciente entre los veteranos ha llegado a la conclusión de que **Nintendo ya no va con nosotros,** y ha optado por refugiarse en otros reinos sin champiñones, tortugas o adorables gorras con ojos. Mis horas con *Odyssey* me dicen que harían bien todos ellos, independientemente de cuestiones estéticas y artísticas, en reconsiderar la decisión: la odisea de Mario confirma que Nintendo sigue dirigiéndose a los que llevamos aquí desde siempre, **aunque ya no nos mire directamente a los ojos.**

Volveré a *Super Mario Odyssey* cuando tenga tiempo para dedicarle las horas que aún me merece. Lo grande es que no será para contemplar el paisaje, sino para superar niveles que quedaron por ahí dispersos, muchos de los cuales demuestran que a Nintendo aún le apasionan los retos. Por el contrario, **la queja que más he escuchado entre quienes no han entendido el juego va casi siempre de lo mismo**: «es facilón, queremos volver a *The Lost Levels*», parece la sentencia definitiva de los que han preferido ponerse una venda en los ojos. **No han llegado a sentir la presión de dar diez o doce saltos de longitud sobre minúsculos baldosines** ni a escalar una montaña con la lengua de un dinosaurio mientras la lava te persigue inexorable.Por favor: que no falten nunca mentes capaces de obrar ese milagro. Es imperativo presentar un producto diferente y atractivo. ■

ZONA SAFARI

JUANPE PRAT

Juanpe es periodista, amante de la comunicación y un apasionado del diseño. Aúna todas sus pasiones de muchas maneras dentro de esta revista. Cuenta la leyenda que canta en la ducha.

Un *battle royale* en el que parece que solo se gana eliminando al rival

Bienvenidos a los Juegos del Hambre

Cuando aún estaba en la carrera, mi pensamiento acerca de la prensa era como el de cualquier otro que se apunta a esto de ser uno de los altavoces del mundo: libertad de expresión, herramienta capaz de cambiar la realidad, una lanza afilada contra el poder, etc. Creo firmemente que cualquier estudiante comienza un camino profesional con toda la ilusión posible, pero el mundo real es muy diferente a lo que te enseñan en un aula; sus golpes secos pueden dejar fuera de combate a alguien que ha idealizado demasiado su profesión. El **periodismo** es uno de los mayores exponentes de este tipo de idealistas que quieren **cambiar el mundo**, pero que luego se encuentran con la cruda y pura realidad. La prensa del videojuego es, si cabe, una de las más salvajes, y es que su relativa juventud y actual potencial han visto nacer a verdaderos talentos que no saben convivir con el resto de compañeros.

Este texto puede sonar como una pataleta de alguien que no ha tenido éxito, y puede tener algo de eso, pero lo cierto es que conforme ha ido pasando el tiempo he podido comprobar que la **competitividad** es tal en este sector que todo vale para hacer valer un estilo de informar y tumbar el del resto de compañeros por no casar con nuestros principios casi inamovibles.

Soy de los que piensan que siempre hay que ser flexible y adaptarse a las circunstancias de cada momento. El periodismo de videojuegos se ha llenado de todo tipo de personas que participan de la **actividad informativa** sobre esta industria, algo que no los convierte en periodistas. Si me permitís el extremismo, no voy a considerar periodista a nadie que no tenga una preparación previa y haya pasado por su pertinente ritual académico (como el resto, vaya). Este batiburrillo de entendidos y expertos no ha ayudado a que el entorno de la prensa sobre videojuegos sea más amable. Al contrario, solo ha conseguido que las plumas nuevas se contaminen rápidamente y adapten sus artes para tirar por los suelos todo aquello que no va en la línea de lo que, según ellos, es válido o correcto.

Twitter y ese `nuevo periodismo´ de lo inmediato no han favorecido, tampoco, la **creación de una comunidad de profesionales** amables y no competitivos. El ser los primeros, el dar una información u otra o el uso de ciertas malas artes para llamar la atención de Google han hecho que el ecosistema del ocio electrónico esté a la que salta para acribillar a la persona que se ha encargado de

hacer el trabajo que le han pedido. Los métodos pueden no ser los mejores, pero no hay diferencia alguna entre el que escribe para un medio que busca la visita fácil y otro que quiere textos más complejos y sesudos. Aquellos que firman los textos se insertan en mecánicas diferentes de trabajo, pero eso no quiere decir que se pueda tirar por tierra lo que ha hecho otro compañero tan fácilmente.

Lo reconozco, el título original de este texto iba a ser **bastante más agresivo**, pero decidí modificarlo porque cuando lo ideé no estaba de buen humor. No me juzguéis, todos hemos actuado en momentos de calentón, pero yo he tenido tiempo para reflexionar y elaborar un texto coherente, aunque igual de directo.

"La competición hace que los enemigos estén en casa"

Vivimos un momento en el que los medios comparten más colaboradores y redactores que nunca. Aun así, seguimos despreciando y mirando por encima del hombro al resto de compañeros. ¿No me gusta el análisis de otro medio? Lo acuso de no saber hacerlo o de estar `comprado´ por una figura conspirativa que realmente no existe. ¿Para qué molestarse en entender los motivos que han llevado a otro profesional a esa conclusión si podemos criticarla sin haber leído sus argumentos? Esto es lo que se estila ahora y peor es en aquellas personas que tienen un **futuro prometedor**, pero no saben hacer autocrítica.

No hay una verdad absoluta ni una forma única de hacer las cosas. Aprender esto es una de las bases para un ecosistema más saludable de trabajo. Para todos.

Sé que es importante **dignificar el trabajo** haciendo que se cumplan las directrices de su nacimiento, pero esto se puede ejecutar sin proyectar un rechazo hacia todos aquellos que, simplemente, no saben o hacen las cosas de otra forma.

Tengo la suerte de contar con todo **tipo de compañeros** en esto de la prensa de videojuegos y puedo afirmar que no todos siguen la forma de actuar que aquí describo, pero la he presenciado bastantes veces como para dejarlo pasar y no expresarme sobre ello.

Lo peor de todo es que esta tendencia se da más de lo que nosotros nos pensamos, pero la hipocresía de las redes y la **imagen pública** lo tapan todo con una capa opaca que no deja pasar ni el aire. Los mensajes desagradables en torno a otros compañeros existen, no os engañéis, y también los deseos de fracaso, solo que, obviamente, nadie es tan insensato como para hacer público este contenido y a sus interlocutores.

La sensación resultante de todo esto fue un hastío inmenso que hizo que terminase **huyendo de los espacios públicos** de debate, aquellos en los que ahora simplemente se juzga.

Quiero poder trabajar sin que nadie desprecie mi labor solo por no hacerlo conforme a sus estándares. **Las críticas siempre son bienvenidas** y, como es lógico, no podemos gustarle a todo el mundo. No podemos ser tan inocentes e intentar conquistar a todo público posible, pero sí crear un mejor entorno entre compañeros que no se tiran piedras unos a otros indiscriminadamente.

Además de como una forma de desahogo, quiero que este texto sirva como un toque de atención, aunque no sea yo nadie para hacerlo. Una **cura de humildad** para todos los profesionales de la información. Para todos. Seamos mejores personas, seamos mejores profesionales y demostremos que se puede respetar a todo el mundo, hagan el tipo de trabajo que hagan. Se puede criticar, nunca destruir. ■

LAS NUBES DE COLUMBIA



A. PERNÍAS

Alejandra combate a diario con legiones de haters a golpe de sable láser. Experta en Xbox, esconde un TIE Fighter en su garaje.

La ilusión por el E3 sigue existiendo a pesar de las filtraciones

Filtraciones vs sorpresas

Durante estos días hemos podido disfrutar de todo lo que nos ha ofrecido el evento más importante para todos aquellos que amamos los videojuegos. Las conferencias de las compañías, presentando sus trazados para los próximos meses, siempre son motivo de ilusión para los jugadores.

A pesar de que las filtraciones y los rumores ya son el pan nuestro de cada día, **mi emoción por el comienzo de esos días no decae** lo más mínimo. Paso muchas horas frente al teclado y la pantalla revisando noticias, leyendo, empapándome de lo que se dice, de lo que se desmiente, y las ganas del E3 no desaparecen.

Es cierto que, en muchas ocasiones, sabemos de sobra lo que va presentar una compañía. Sin embargo, ese halo de magia sigue presente. Ya no es solo la cuestión de las presentaciones o de los juegos, que son lo principal. El E3, para mí, **significa compartir**, disfrutar e imaginar con mis amigos, compañeros y amantes de los videojuegos. Esto lo ha potenciado las redes sociales durante los últimos años; Twitter es una fuente inagotable para compartir una afición con personas afines.

Parece que estamos en una constante guerra. Cada vez con más frecuencia, esta pasión es víctima del odio, las ofensas o de la negatividad. Pero en el E3 noto unidad. Unidad entre usuarios, **ilusión por descubrir lo que ofrecerán las compañías**, discusiones y debates sanos que nos nutren de conocimiento, aunque no lo creamos.

Las filtraciones no me arrebatan la emoción. Me dejan con ganas de más, de ponerme frente a la pantalla y dejarme llevar por la magia del evento que más cosas buenas despierta dentro de mí. Muchas conferencias son aburridas, algunas insulsas, incluso en esas encuentro algo bueno, **algo que logra engancharme** durante los minutos de una presentación.

Como ejemplo, la conferencia de Electronic Arts de este 2018, el EA Play. No me despertó nada especial. Pudimos ver cómo se anunciaba un juego de *Star Wars* desde una silla entre el público, sin ver un ápice del título y dejándonos con muchas dudas. También se presentó un juego de móvil que, personalmente, me dejó como el hielo. En mi opinión, los *indies* salvaron la presentación.

La magia de *Unravel Two*, demostrando que la fragilidad de un hilo puede convertirse en un nudo fuerte, uno que acaba tejiendo toda una epopeya de puzles en compañía en el que la puntada final será la emoción. ▶



La soledad de *Sea of Solitude*, un camino que permitirá que **nos descubramos a nosotros mismos** como enemigos de nuestra propia existencia, un juego que nos marcará un camino para derrocar al monstruo que llevamos dentro.

Otra de las conferencias que me han dejado absolutamente maravillada en este E3 2018 ha sido la de Microsoft. Para mí, **la mejor de todo el evento** gracias a su frenético ritmo. Vimos juego, tras juego, tras juego con algunas sorpresas que me dejaron fascinada. *Devil May Cry 5*, a pesar de haberse filtrado su desarrollo durante meses, me hizo levantarme de la silla con su tráiler. El regreso a la saga clásica es una buena noticia y pudimos ver que Nero será el nuevo protagonista y que Dante seguirá presente. **Esencia de Capcom** que vuelve con una de sus sagas más míticas.

Al finalizar la conferencia de la compañía norteamericana llegaba la sorpresa. Algo que para nada me esperaba y que fue un bombazo, un broche de oro para una presentación impecable y muy entretenida. **El primer tráiler de *Cyberpunk 2077*** salía a la luz presentando un futuro caótico y decadente en el que viviremos una aventura en primera persona gracias al estudio polaco, CD Projekt RED.

"El E3 sigue despertando mi ilusión por los videojuegos"

La conferencia de Sony también me regaló algún que otro infarto con lo que pudimos ver de *The Last of Us Part II*, **rompiendo barreras y estigmas**, o con *Ghost of Tsushima*. Este título me pareció de una belleza increíble y para nada esperaba poder verlo en movimiento, un mundo abierto en un escenario que invita a pasear y descubrir.

El caso es que ya sabíamos perfectamente que el título apocalíptico de Naughty Dog iba a estar presente en la feria. A mí me dejó **completamente enamorada** con el ejemplo de narrativa que plasmaron en el tráiler con jugabilidad que mostraron.

Estaba muy expectante ante la presentación de Nintendo. Tal vez, esperaba demasiado de esta conferencia y **me llevé un palo que todavía no ha curado**. La presentación de la Gran N se basó en enseñar, a grandes rasgos, lo que podremos encontrar en el nuevo *Smash Bros*. Mostraron tanto sobre este título que dudo que quede alguna sorpresa para cuando lo compremos. Una conferencia aburrida, sin ningún tipo de ritmo y que terminé quitando por puro sopor. **Muchas presentaciones no saben mantener un ritmo** adecuado para el espectador, son los altibajos del E3, algo que también tiene cierto encanto.

A pesar de las filtraciones, los rumores y las compañías presentando proyectos antes de tiempo he disfrutado como una niña, con muchas ojeras, de este E3 2018 y ya lo echo de menos. Estoy deseando que comience la Gamescom de este año para paliar el vacío que ha dejado esta feria de los videojuegos.

Cosas así, de las que no esperamos, de esas que llegan de sopetón y nos mueven por dentro, **eso pasa en el E3 aunque haya filtraciones de por medio**. Mi ilusión por la feria angelina, por mantenerme despierta para ver todas las conferencias y descubrir lo que tienen que presentar las compañías, sigue intacta. Para mí, este evento continúa siendo un imprescindible de la industria aunque muchos estén dispuestos a matarlo.

Ese juego entre empresas, la competencia, es algo que nos beneficia como consumidores. En cierta manera, el E3 es un escaparate que nos permite disfrutar con antelación de lo que podremos jugar durante los próximos meses y años. Se trata de **un evento en el que no hay guerra de consolas**, no como nos han acostumbrado a verla en las redes sociales. Minutos por delante y un catálogo por presentar, esa debería ser la única guerra en los videojuegos, las opciones para los que disfrutamos de ellos. ■

EL RINCÓN DE LA FURIA

G. ENFURECIDO

La furia personificada dentro del seno de Games Tribune, crítico y sin pelos en la lengua. Detrás de su máscara, ¡se esconde un compañero de enorme corazón!


El evento pierde fuerza año tras año

Ya nadie quiere competir en el E3

Siempre he considerado el E3 como **el evento de videojuegos más grande del mundo.** Un coliseo en el que las grandes compañías luchaban por el protagonismo y la atención de los usuarios. Pero en los últimos años lo que estoy percibiendo es la decadencia de este evento. Cada vez más frecuentemente, las empresas deciden sacar anuncios antes de la feria. Otras, en algunas ocasiones, ni siquiera han organizado conferencia presencial. En definitiva, parece que la gran lucha llevada a cabo cada año en Los Ángeles **ya no conviene a las empresas.**

Llevo muchas ferias de videojuegos a las espaldas y mi parte preferida siempre ha sido la confrontación entre las grandes firmas. El hecho de ver cómo cada una de ellas hace anuncios espectaculares, intentando acaparar los focos por encima de sus rivales. A mis ojos, esta feria ha sido siempre eso, **una competición**. Un *ring* donde se daban cita los gigantes del videojuego para mostrar el presente y el futuro de la industria.

Lamentablemente, el evento va perdiendo emoción cada año. Parece ser que algunas empresas se han dado cuenta de que no les conviene participar en dicho circo romano y comienzan a hacer anuncios semanas antes. En muchas ocasiones, revelando casi todo lo que pretenden mostrar. La moda este año ha sido hacer anuncios y prometer más información en las conferencias. **Pero, ¿qué emoción tiene esto?** Lo mejor de ver las conferencias en directo es la anticipación y la incertidumbre, el no saber qué te van a enseñar. Buscando adelantar a sus rivales y mostrando sus planes para la feria solo consiguen reventar esa burbuja de apuestas, ilusiones y esperanzas.

Otro gran culpable de que el evento pierda emoción son las filtraciones. La maquinaria de investigación en las semanas previas funciona al 200 %. Y es frecuente que se descubran la mayoría de los ases que cada compañía guarda en la manga. Forzando así a dichas compañías a anunciarlos antes de tiempo, perdiendo el factor sorpresa. Hay quien disfruta del vaivén de rumores, pero yo personalmente **considero todo esto como un gran *spoiler***. No me gusta que me cuenten el final o que me revelen sorpresas de un evento que voy a ver en directo.

En definitiva, para mí el E3 de Los Ángeles pierde fuerza por la falta de competición. Lo que antes era la gran batalla del mundo del videojuego ahora se ha visto reducido a **una serie de escaramuzas**. Y, además, las filtraciones nos cuentan la historia de forma anticipada, destruyendo así el factor sorpresa. ■

Como en cualquier guerra, sólo se escucha rabia y miedo.

Rigor histórico

Rigor histórico, lo llaman. Ahogan sus gritos en la mal buscada excusa de que no existían mujeres en el campo de batalla. **Pero yo sólo escucho rabia y miedo**. Miedo porque tiene que ser terrible tener que renunciar a tus privilegios para compartirlos con otros. No culpo a nadie, pues la vida tiene que ser extremadamente cómoda desde la seguridad que otorga estar en la cima y uno debe dejar de sentirse especial cuando, en vez de decirle a los de abajo cómo son las vistas, les tiende la mano para que lo vean con sus propios ojos. **Deja de tener autoridad, de ser importante**. «¿De qué se quejan las feministas?», insisten. «Las mujeres tienen exactamente los mismos derechos que los hombres; ¿también tienen que plantarse en las portadas de mis videojuegos bélicos? ¿Es que tenemos que ignorar el **rigor histórico** sólo porque el feminismo está de moda y las desarrolladoras quieren quedar bien?».

Rigor histórico no es sólo que **sí hubo mujeres batallando en la Segunda Guerra Mundial**; rigor histórico es que las mujeres no pudieron votar en España hasta las elecciones generales de noviembre de 1933. Rigor histórico es que, en 2007, una joven de diecisiete años fue lapidada por enamorarse de un hombre de otra religión. Rigor histórico es que las mujeres de Arabia Saudí no podían conducir hasta 2017. Rigor histórico es que no existe un *lobby* feminista; sólo **personas que quieren ser tratadas como tal**, como deberían exigir tanto la ley como el sentido común.

Rigor histórico es que, tras publicarse la portada de *Battlefield V*, hubo muchísimos subseres que apostaron por **boicotear el juego** simplemente porque había una mujer delante de sus narices.

Rigor histórico es que estas cosas han pasado.

Rigor histórico es que las **Brujas de la Noche** se convirtieron en la pesadilla de los teutones a pesar de pilotar aviones sin radio ni paracaídas; sólo equipadas con su valor. Y rigor histórico es, también, que nosotras tenemos valor —y aliados con dos dedos de frente— de sobra como para pilotar nuestro propio avión, también sin radio ni paracaídas, y alzarnos en la portada de cualquier videojuego como la cosa más normal del mundo, **que lo es**.

Porque, por mucho que les pese, rigor histórico es que las mujeres existimos y siempre hemos existido. **Siempre hemos estado aquí. Y aquí nos vamos a quedar**. Porque no necesitamos el permiso de nadie para pasar, coger sitio y disfrutar en armonía de esta afición tan hermosa. ■

LA COLINA VERDE



A. MONTAÑEZ

Señora de todo lo retro. Cuenta en su haber con un sinfín de conocimientos históricos del videojuego y ama todo aquello que huela a «huesos amarillos».

¿Está llegando la actual generación de consolas **a su final**?

Se ha acabado el E3, pero desde hace tiempo se vienen publicando rumores e informaciones que apuntan a que **PlayStation 4** y **Xbox One** (con sus alegres variaciones) **estarían llegando al final de su ciclo de vida.** ¿Se está agotando ya el potencial de las actuales máquinas? ¿Se ha sacado todo el jugo a lo que pueden ofrecer? Ya hay hasta una fecha en la que podrían ver la luz las nuevas consolas de ambas compañías.

«No es tanto una cuestión de hardware, sino de software».

*—**Patrick Svensson** | Socio Gold #138*

Sinceramente, creo que no. No es tanto una cuestión de hardware, sino de software. Está claro que el hardware siempre es mejorable —solamente tienes que ver el PC— pero a la generación actual se le puede sacar mucho más rendimiento **«puliendo» el software que tiene actualmente.**

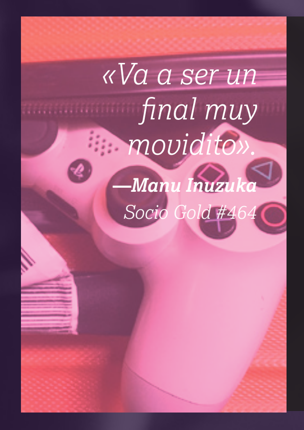
También es cuestión de marketing. Al fin y al cabo las empresas tienen que vender. Por otro lado, está el punto de vista del consumidor. Queremos lo más nuevo pero eso lleva un sobrecoste. Cuando llega una nueva generación, nos entra la nostalgia y acabamos por comprarnos la versión mini de la SNES.

En definitiva, tenemos vicio para rato.

«Aún tienen mucho que mejorar».

*—**Manuel Zamora** | Socio Gold #411*

Personalmente, creo que no. Hasta que no vea un juego exprimir una consola como lo hizo *The Last of Us* **no me creeré que haya acabado.** Aún tienen mucho por mejorar. Mucho potencial y rendimiento que sacarle a ambas consolas. El límite no lo pone la consola, **el límite lo pone el desarrollador** y lo ambicioso que quiera ser con su proyecto.



«Va a ser un final muy movidito».

*—**Manu Inuzuka***
Socio Gold #464

Sí, totalmente. Si damos por hecho de que dos años es un «Fin de ciclo», claro, porque al menos hasta 2020 no veremos nuevas consolas en el mercado.

PlayStation nació en el año 1994, PlayStation 2 en el año 2000, PlayStation 3 en el año 2006 y PlayStation 4 en el año 2013.

Viendo estas fechas, **nos damos cuenta de que en 2020 se cumplen ya siete años** desde la última generación de consolas de Sony, el mismo lapso de tiempo que el paso de la tercera a la cuarta.

¿Estamos ante el fin de la generación? Sí, pero va a ser un final muy movidito, aún quedan muchos juegos potentes que lanzar en todas las plataformas.

«A falta de más potencia, se pueden potenciar otros elementos».

—Juan José Dolz
Socio Gold #20

A mi me parece que lo que se está acabando es el concepto de generación que solo tiene sentido cuando aparecen tecnologías disruptivas. Microsoft ya ha apostado por ello repetidamente con palabras y con hechos: la salida de Xbox One X a mitad de generación y su apuesta sin reservas por la retrocompatibilidad y Sony, que como casi siempre copia todo lo que ve sin entender nada, se unió al barco con una PS4 Pro algo más limitada. ¿Se están aprovechando al máximo esas máquinas?, **creo firmemente que no, que lo mejor está por llegar**. ¿Qué el PC tiene más potencia y se ve lastrado por las actuales máquinas? Puede ser cierto, pero las limitaciones son siempre fuente de la creatividad y **a falta de más potencia se pueden potenciar otros elementos**. Y además me parece el camino adecuado. Si finalmente aparece una nueva generación en un par de años, podremos esperar tranquilamente mínimo otros dos, o tres años a que llegue software que justifique la compra de una nueva máquina.

Un rotundo SÍ, ya que debido a los largos tiempos de desarrollo de los videojuegos actuales, todo nuevo proyecto que se empiece a orquestar DEBE de **plantearse ya para la nueva generación** de consolas. Solo tenemos que ver cómo muchos de los proyectos presentados a largo plazo durante el E3 no se comprometen a llegar a esta generación; o que la mayorías de estudios ya han soltado el bombazo de la generación: Guerrilla con *Horizon*, Santa Monica con *God of War*, etc. Siendo de esperar que se centren en la futura PS5.

Además, si nos ponemos a pensar: las actuales consolas hace mucho tiempo que **llegaron a un techo técnico** e incluso han hecho falta consolas intergeneracionales para «darle oxigeno» unos años más. ¿Hacen falta más indicadores de que estamos en el final de ciclo? Yo creo que no.

«Un rotundo sí».

—Carlos Fernández
Socio Gold #223

«Estamos en el famoso declive».

—Juanjo O'Valle | *Socio Silver #53*

Creo que después de este E3 se ha visto claramente que sí. Analizando en profundidad, nos encotramos que **no hay ningún proyecto a largo plazo** anunciado para esta generación, como por ejemplo se hizo en su día con *The Last of Us Part II* o *Death Stranding*.

Si a esto le añadimos las revisiones que han sufrido las consolas de la actual generación, se aprecia claramente que nos encontramos en la última fase de vida de esta generacíon: el famoso «declive».

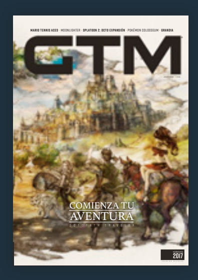
«No tardarán mucho en llegar».

—Daniel Garrido | *Socio Gold #409*

Yo creo que no tardarán mucho en llegar. Viendo juegos como *Anthem* y *Death Stranding*, creo que las plataformas actuales **van muy justitas**, las nuevas podrían afrontar mejor el «desafío» de mover estos titanes. Eso sin contar otros juegos que estén por llegar en un futuro próximo, que seguro, serán aún más potentes y posiblemente los dejen para la siguiente generación de consolas.



NÚM. 31 - JULIO 2018



DIRECTOR
JUAN TEJERINA
SUBDIRECTOR
JUAN PEDRO PRAT
JEFE DE REDACCIÓN
BORJA RUETE
EDITOR
ISRAEL MALLÉN
LEVEL UP!
JUANPE PRAT
INSERT COIN
JAVIER BELLO
ZONA INDIE
ISRAEL MALLÉN
REDACCIÓN
ÁLEX G. RODRÍGUEZ
ALEJANDRA PERNIAS
ÁNGELA MONTAÑEZ
CARLOS LORCA
DANIEL ROJO
FERNANDO BERNABEU
GAMER ENFURECIDO
GEMMA BALLESTEROS
JUAN C. SALOZ
MARC ARAGÓN
COLABORAN
ADRIÁN SUÁREZ
ALEJANDRO REDONDO
CARLOS FORCADA
CÉSAR OTERO
DIEGO GONZÁLEZ
JULIÁN PLAZA
LAURA LUNA
MARTA GARCÍA VILLAR
RAFA DEL RÍO
RAMÓN MÉNDEZ
DIRECCIÓN DE ARTE
JUAN TEJERINA
DISEÑO Y MAQUETACIÓN
ÁLEX G. RODRÍGUEZ
JAVIER BELLO
JUAN PEDRO PRAT
ILUSTRACIÓN
EVA M. MARTIN
ISABEL M. FERNÁNDEZ
JAUME FONT ROSSELLÓ
MIMI PINK
ROCÍO RODRÍGUEZ
SERGIO MELERO
CORRECCIÓN
B.RUETE & I. MALLÉN
LOGÍSTICA
RAMIRO DÍEZ

GAMES TRIBUNE MAGAZINE
©2018 GTM EDICIONES C.B.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS
—
IMPRESO EN MADRID

Socios Black

Rodrigo Díez Villamuera
Roberto Cabo Moreta
Francisco J. Gil Macho
Félix Barrachina García
Javier Navarro Cano
Salvador Fernández Salido
Marco Antonio
Silvestre Montiano Morales
Jaume Mingot Buforn
Samuel Mena Costa
Santiago Souto González
Kenny J. Díaz Allca
Juan Lillo de la Fuente
Erika Gonzálvez Nestares
José Á. González Molina
Eliezer Plasencia Sanz
Carlos Reigosa Braña
Adrián Torres Fernández
Carlos Martín García
Alberto Gamarra Pozón
Adolfo Fernández López
Ramiro Díez Villamuera
Iñaki Gandoy Dasilva
Enrique Ferrer de Simón
Iñaki Albizua Avelli
Rubén Costa García
Marcos Carballo Ceballos
Javier Palacios Barriga
Israel Valderrama Quintana
James Phelan de Haro
Sergi Perucho
Alberto San Segundo Sierra
Mateu Gramunt Arbó
Mindebenetas
Carmen Sánchez Matas
Mario García Soto
Adrián Hernández Meseguer
Camilo Magdaleno Castro
Javier Ignacio Calvo Juan
José Antonio Marín López
Buru Aran
José Piqueres Torres
Mad Murphy Studios

Socios Platinum

Raimon Martínez Prats
Julio Sanz Rubio
Sergio Sampedro Maestro
David Ruiz Vallejo
Marc Sánchez Martínez
Dennis Cuesta Peña
Pau Damià Olle Bou
Diego Cevallos
Philippe Chidoyan
Iván Marqués Marqués
Mª del Carmen Bellido Velázquez
Ángel M. de Miguel Meana
Virginia Martínez Moya
Juan V. Herrera Ruiz
Rafael del Olmo Muñoz
Sergio Bienzobas Cuenca
Mikel Thomen Pérez
Francisco J. García Utrera
Francisco García Manjavacas
Steven Castrillón Londoño
Alonso Pérez
Manuel Albadalejo Tornel
Pedro Miranda Mendoza
Jonathan Rivas
Adrián Jiménez Salido
Manuel Hermida Ruido
Enric Llop Alonso
Alejandro García Rojo
Ángel Pancorbo Díaz
Miguel Ángel Quesada Fernández
Miguel Arán González
David Rodríguez Pérez

Socios Gold

Héctor López
Juan A. Hurtado
Rubén Fúnez
Hodei Tijero
David Rioja
David Martínez
Juan F. Sánchez
Gaizka Iruretagoyena
Pablo Jiménez
José A. Delgado
Valvanera Moreno
Iván Fernández
Jonatan López Monzó
Eduardo Mendoza
Juan J. Dolz
Pedro Herrero
Manuel Vallejo
Xavier Solé
María García
Andrés Pitarch
Roque M. Guillén
Jaime Mora Ribera
Alejandro Cebrián
Francisco Fernández
Luis I. Roche
David López
Óscar Bustos
Jordi Beltrán
Sergi Mestres
Daniel Sánchez
Gabriel Pérez
Guillermo Mena
Susana Ramírez
Ismael Abad
Xavier Lucena
Daniel Rojo
Jordi Llop
Francisco Florez
David Mota
Eli López
Cristian Marín Tejeda
Víctor Flores
Joaquín Astete
Eduardo Briales
Francisco López
Víctor Hurtado
Adrián Díaz
Ferrán Peruga
Adrián Jiménez
Sergio Delgado
Aitor López
Manuel Buitrago
Mariano Esperanza
Pablo Molina
Dan-Bee Lee
Ángel San Millán
Humberto Guillén
Josep Frade
Arturo Sánchez
José F. Alonso
Javier Monfort
Adrián Calvo
Raúl Manero
Ángel Funcia
Germán Martínez
Javier Martínez
Adrián Ojeda
Raúl Redondo
José M. Arce
Iván Piquero
Alfredo Bernabeu
Millán Diguele
Óscar Costalago
Marcos Guarde
Nacho Requena
Oriol Pardo
Liher Beltrán
Fernando Corzo
Marçal Canals
Joaquín Relaño
Albert Mariné
Diego Valentín
Gema León
David Martínez
Daniel Bueno
Rubén Sánchez
Gonzalo Muñoz
Antonio Ruiz
Arturo González
Marc Reniu
Jesús Y. Torres
Andrés Viñau
Jairo Lugilde
Juan S. Heredia
Rubén Díaz
Francho Calahorra
Tomás Cortez
Gabriel Gª-Redondo
Lucía S. Saez
Mau Rodríguez
José García
Marc Rabaseda
David Oliva
Samuel Miravet
Patrick Svensson
Fernando M. Alonso
Raúl Fernández
Roque Lara
Luis J. Moreno
Antonio Artigas
Gustavo Ortega
Carlos Lorca
Francisco Fresno
Asier Fernández
Rubén Pérez
Lourdes Llopis
Daniel Ramos
Alba Paz
Aleix Roca
Rafael Castillo
Adrià Urbina
Jordi Salmerón
David Cia
José M. Bermudo
Daniel Retamero
Adrián López
Juan A. Blaya
Enrique Evangelista
Colton C. Martínez
Albert Marx
Javier Fraga
Francisco Corral
Cristian Jiménez
Mikel Carpio
Daniel Moreno Vega
Daniel Barriuso
Daniel Gálvez
Carlos Morales
María Otero
Jota Delgado
Juan Ibáñez
Antonio Valdenebro
Roger Larriba
Pedro Comas
José M. López
Antonio Crespo
José L. Egea
Fernando Bernabeu
Miguel A. Rodríguez
Alejandro Altaber
Tamara Prieto
Maikel Fernández
David Juncà
Marc Domingo
Francisco J. Cervera
Cristian Legaza
Pedro Ruiz
Diego Barrantes
David Yáñez
Sergio Pera
Alejandro Rodríguez
Rodrigo Peña
Jordi Roig
Iván Fernández
José C. Martínez
Vicent Mengual
Francisco J. Caballero
Jorge Sánchez
Nicolás de la Peña
Xavier Gras
Carlos Fernández
Germán Álvarez
Raquel Díaz
Manuel Sagra
Gabriel Piedra
José A. Manrique
Jesús Seoane Seijas
Pep Samblas
Martín A. Romero
Aaron Reboredo

A todos, de corazón, gracias por hacer este sueño realidad.

Juan Polo
Manuel Castillo
Inmaculada Zafra
Víctor López
David Cervera
Roberto Mendiola
Adrián Vidueira
José Ángel Díaz
Denny Soto
Álex Moya
Jerónimo Urquiza
José M. Muñoz
Juan A. Fernández
Vicenç Sanz
Francisco González
Ángel Alcudia
Alejandro Muniesa
Julián Blanco
Francisco González
Daniel García
David Rascón
Juan Bustami
Asier Hernández
Cristina Álvarez
Carlos Díez
Cristina Simón
Aarón Ramos
Víctor D. Martínez
Alejandro de la Fuente
Jordi Carres
Salva Fernández
Cristian Franco Tebar
Roberto Alejo
Nuria Taboas Ibars
José Barreiro
Roberto Acebrón
Alexis Moevius
Daniel Sandoval
David Sánchez
Pablo Seara
Juan M. Lopez
Ismael Guerra
Joaquim Lladós
Antonio de la Torre
Alejandro Tejerina
Sergi Sin
Jonathan Sutil
José M. Castro
Moisés Sánchez
Arán Castellà
David Guzmán
Eric Benedí
Guillermo Paredes
Jesús Muñoz
Ernesto Martín
Javier Esteban
Diego González
Daniel Villaverde
Marcos Sánchez
José L. Toscano
Eduardo Moya

Mario Arroyo
David Barranco
Carlos Castillo
Albert Pero
Antonio Limón
Francisco Lorente
Diego Oubiña
Alberto J. Etcheverry
Víctor Salado
Óscar Mataix
Juan C. Sánchez
Carlos A. Rosendo
Alejandro Redondo
Luis Esteve
Jordi Torra
Marc López Valeor
Juan Manuel Núñez
Rubén Reche
Antonio J. Lozano
Álvaro Aguilar
Iván Torrijos
Urko Rivas
David V. Pradillo
Ángel Colom
Francisco J. Blanco
José L. Ayuso
Guillermo Aparicio
Óscar Martínez
Álvaro M. Guiñón
Diego González
Marcos Fernández
Darío Herrera
Roger Olier
Ricardo Guzmán
Santiago de Vicente
Álvaro Moral
David Vacas
Juan Manuel Luengo
Ignacio de Miguel
Ismael Pérez
Jorge Ballesteros
Cristian González
Fernando del Molino
Anna V. Teixido
Marina Martínez
Albert Castejón
Juan C. Girón
Diego Giménez
Carles Domingo
Beatriz Tirado
Javier Soler
Francisco Cansino
Javier Amat
Raúl Mulero
Daniel García
Albert Galán
Jaume Güell
Conchi Botaya
Albert Coch
Manuel Peña
Rubén E. Díaz

Jonathan Castillo
Alexandre L. Becerra
José A. Ramos
Santiago Valenciano
Ismael Madroñal
Daniel Lobo
Albert Badía
Miguel Á. Rodríguez
Isidoro Laguna
Innoarea Projects
Mariano Yubero
Rubén Sánchez
Miguel Agudo
Jesús Grimaldi
Raúl Padilla
Arturo González
Ana Zárate
David Martínez
Sergio Morillo
Pablo Soler
M. del Carmen Verdú
Carlos Zamora
Igor Fernández
Laura Gutiérrez
Roberto Gualda
Daniel Garrido
Joaquim Navarro
Manuel Zamora
Álvaro Fernández
Ágata Forcadell
Joaquín Nieto
Marcos Tortosa
Alberto Venegas
Juan C. Boutellier
Álvaro Valhondo
Pedro Úbeda
Daniel Fernández
Antonio F. Hodas
Antonio Mula
Carlos J. Vinuesa
Ferrán Setembre
Federico Alarcón
Santi Rodríguez
Sergio Martínez
Luis Brazo
Akiba School
Adrián González
Ágata Soler
Pablo Vázquez
Rubén Pauner
Óscar González
Javier Cañete
Fran Artilles
Jonathan García
Eric Dote
Javier Ruíz
Mario Urdiales
Ros M. Benito
Víctor Ramos
Pablo Martínez
Salvador López

Joan Masanes
Alfred Velaza
Daniel Campanario
Sergio Calvo
Sergio García
Ignacio de los Santos
Francisco Zenón
Javier A. Flores
Sergio González
Anaïs Galván
Carlos Pereiro
Néstor Fabián
Manu Inuzuka
Daniel Figares
Alejandro Cora
Alejandro Dávila
Gema A. Zamorano
Juan R. Acedo
Alexandre Olivera
Guillermo Souto
Carlos Aramendía
Conrado M. de León
Lucas Romero
Carlos Hernández
Álvaro Sánchez
Juan C. García
Héctor Heras
Juan Marcos
Carlos Cobián
Mario Díaz
Arkaitz Vicente
Carlos Forcada
Raúl Díaz
Anael Cachafeiro
Miguel Bermúdez
Javier Matellanes
Ricardo Crespo
Jorge García Vega
Sergi Busquets
Beatriz Sánchez
Lydia Muñoz
Susana Díaz
Francisco Sánchez
Alejandro Ramos
Amós D. Dionis
Alfredo Garrido
Daniel Abeledo
Antonio Acuña
Andrew Lamas
Adria Martínez
Álvaro Casanova
Alejandro Outeriño
Adrián León
Adrián García
Yago Ríos
Alejandro Álvarez
Daniel Martín
José L. Pérez
Albert Martínez
Enrique Pastor
Javier Rodríguez

Daniel García
Silvia Reverte
Francisco J. Fernández
Sergio Serrano
Andrés Ruiz
Raúl Zori
Rubén Naya
Antonio Gila
Fernando J. Navarro
Antonio Rubio
José A. Rodríguez
Silvia Fernández
Plácido Torres
Rodrigo López
José Corral
Yolanda Pernia
Rubén García
Aythami D. Caraballo
Alberto Ramírez
Coral Villaverde
Rubén Sarmiento
José M. Vilchez
David Collado
Alberto Cano
Ainhoa García
Víctor González
Enrique Lagares
Jorge Iglesias
María Molinos
José D. Hernández
Carlos J. Huidoboro
Fermín Conejo
Víctor esteban
Eric Aljarilla
Mariano Altable
Rafael Moreno
Francisco J. del Rosal
Manuel R. López
Antonio Vargas
David Guarch
Félix Castillón
Mr. Sigsegv
Anabel Cubaró
Javier González
Borja Zanón
Jorge Avilés
Manuel Yacobis
Rubén Pico
Carmen Brasa
Javier Giménez
Jesús García
Ángel M. Montero
Omar A. Choy
Lorena Hernández
Carlos M. Salado
Marcelo Esteves
Isaac Díaz
Daniel Sellers
Miguel García

A todos, de corazón, gracias por hacer este sueño realidad.


GTM
WWW.GAMESTRIBUNE.COM